MILLENNIUM

# Orion Intelligent Chess

# Bedienungsanleitung

**BATTERIEN EINLEGEN:**
Legen Sie das Gerät mit der Rückseite nach oben auf eine flache Unterlage (z.B. einen Tisch).
Öffnen Sie das Batteriefach, und heben Sie die Klappe hoch.
Ihr Schachcomputer benötigt 4 x 1,5 Volt „AA“ oder „LR06“ Batterien.
Wenn Sie die Batterien einlegen, achten Sie sorgfältig darauf, dass die Plus-Pole jeder einzelnen Batterie an den + Zeichen innerhalb des Batteriefachs anliegen.
Schließen Sie den Deckel des Batteriefachs.

Vergessen Sie bitte nicht, nach jedem Einlegen der Batterien den RESET-Knopf an der Unterseite des Gerätes zu drücken.

**WICHTIGE HINWEISE:**

BATTERIEN SOLLTEN NUR VON ERWACHSENEN EINGELEGT WERDEN. BITTE **KEINE AUFLADBAREN BATTERIEN** (NICD) VERWENDEN, DA DIESE NUR 1,2 VOLT (STATT 1,5 VOLT) HABEN UND SOMIT NICHT GENUG LEISTUNG FÜR DAS GERÄT ZUR VERFÜGUNG STELLEN KÖNNEN. BITTE NUR BATTERIEN DES EMPFOHLENEN TYPS (**4 X AA**) UND KEINESFALLS ALTE UND NEUE BATTERIEN ZUSAMMEN VERWENDEN. BATTERIEN AUSSCHLIEßLICH MIT DER **RICHTIGEN POLARITÄT** (+ ODER –) EINLEGEN.
LEERE BATTERIEN SIND BALDMÖGLICH ZU ENTFERNEN DIE BATTERIEKLEMMEN DÜRFEN NIEMALS KURZGESCHLOSSEN WERDEN. BITTE WERFEN SIE VERBRAUCHTE BATTERIEN NICHT EINFACH IN DEN HAUSMÜLL, SONDERN GEBEN DIESE AN EINER VERWERTUNGSSTELLE FÜR SONDERMÜLL AB. HELFEN SIE MIT, DIE UMWELT ZU SCHONEN!

## Inhaltsverzeichnis


1 Kurzanleitung für den Orion Intelligent Chess 7
1.1 Batterien einlegen 7
1.2 Tasten und deren Funktionen 7
1.3 Hauptmenü 8
1.4 Auswahl des Spieles 8
1.4.1 Schach 9
1.4.2 Dame, Reversi und Halma 9
1.4.3 4 in einer Reihe 9
1.4.4 Fuchs und Gans 9
1.4.5 Nim und Northcote's Spiel 9
2 Die Schachregeln 10
2.1 Felderbezeichnungen 10
2.2 Figuren und Anfangsstellung 10
2.3 Der König 11
2.4 Schlagen 11
2.5 Die Dame 12
2.6 Der Turm 12
2.7 Der Läufer 13
2.8 Der Springer 13
2.9 Der Bauer 14
2.10 Die Bauernumwandlung 14
2.11 Schlagen en passant 15
2.12 Rochade 15
2.13 Schach und Matt 16
2.14 Gewinn einer Partie 17
2.15 Unentschieden (Remis) 17
2.16 Materialwert der Figuren 18
3 Schach spielen gegen den Computer 20
3.1 Starten eines Spieles 20
3.1.1 Normales Schachspiel 20
3.1.2 Minischach 20
3.1.3 Schachaufgaben 20
3.1.4 Schachprobleme (Schachmatt in 2 oder 3 Zügen) 21
3.2 Züge eingeben und ausführen 21
3.3 Illegale Züge und die Reaktionen des Computers 22
3.4 Schlagzüge 22
3.5 Spezialzüge im Schach 22
3.5.1 Das Schlagen „en passant" 22
3.5.2 Bauernumwandlung 23
3.5.3 Rochade 23
3.6 Seitenwechsel mit der „SWAP"-Taste 24
3.7 Züge zurücknehmen 24
3.8 Schach – Matt – Remis 24
3.9 Neue Partie bzw. Neuer Modus 25
3.10 Spielstufeneinstellungen des Gerätes 25
3.11 Spielstile 25

3.12 Stellungsbewertung 26
3.13 Tipps – Zugvorschläge vom Computer 26
3.14 Die Lehr- und Trainerfunktionen 27
3.14.1 Mögliche Züge der Figuren – die Lehrfunktion 27
3.14.2 Warnungen vor Fehlern – die Trainerfunktion 27
3.15 Der Aufgaben-Modus 28
3.16 Berühmte Partien – Wie gut spielen Sie Schach 29
3.16.1 So verwenden Sie diese Funktion 29
4 Das Damespiel 30
4.1 Die Dameregeln 30
4.1.1 Ziel des Spiels 30
4.1.2 Die Zugmöglichkeiten der Steine 30
4.1.3 Das Schlagen einer Figur 31
4.1.3.1 Mehrfaches Schlagen einer Figur 31
4.1.4 Die Dame 32
4.1.4.1 Umwandlung in eine Dame 32
4.1.4.2 Zugmöglichkeiten der Dame 32
4.1.5 Tipps und Hinweise für Anfänger 33
4.1.5.1 Der Materialgewinn 33
4.1.5.2 Die Nachhut oder Reserve 34
4.1.5.3 Dame gegen Dame 35
4.1.5.4 Die Doppelecke 35
4.2 Dame gegen den Computer spielen 36
4.2.1 Die Damesteine in der Grundaufstellung 36
4.2.2 Die Notation der Spielzüge 36
4.2.3 Spielzüge ausführen 36
4.2.4 Der Zug des Computers 37
4.2.5 Die Dame-Regeln beachten 37
4.2.6 Fehlermeldungen 37
4.2.7 Spezielle Züge 37
4.2.7.1 Schlagzüge 37
4.2.7.2 Mehrere Schlagzüge hintereinander 38
4.2.7.3 Eine Dame holen 38
4.2.8 Das gewonnene Spiel 38
4.2.9 Computer unterbrechen und Seitenwechsel 38
4.2.10 Spielstufen für Dame 38
4.2.11 Züge zurücknehmen 39
4.2.12 Spiel unterbrechen und speichern 39
5 Reversi 40
5.1 Die Reversi- Regeln 40
5.1.1 Start einer Partie 40
5.1.2 Spiel fortsetzen 40
5.1.3 Aussetzen eines Spielers 41
5.1.4 Ergebnis der Partie 41
5.2 Spielen gegen den Computer 42
5.2.1 Starten des Spieles 42
5.2.2 Eingabe der Spielzüge 42

6 Vier in einer Reihe 43
6.1 Die Regeln 43
6.2 Das Spiel gegen den Computer 43
7 Fuchs und Gans 44
7.1 Die Regeln 44
7.2 Das Spiel gegen den Computer 44
8 HALMA (GRASHÜPFER) 45
8.1 Die Regeln 45
8.2 Das Spiel gegen den Computer 45
9 NIM 46
9.1 Die Regeln 46
9.2 Das Spiel gegen den Computer 46
9.2.1 Vor Spielbeginn 46
9.2.2 Spielverlauf 47
9.2.3 Ende des Spieles 47
10 Northcote's Spiel 47
10.1 Die Regeln 47
10.2 „Northcote's Spiel" gegen den Computer spielen 48
10.2.1 Vor Spielbeginn 48
10.2.2 Das Spiel 48
11 Zusatzfunktionen des Orion Intelligent Chess 49
11.1 Optionen 49
11.2 LCD – Kontrast 49
11.3 Sprache 49
11.4 Computer unterbrechen und Seiten wechseln 50
11.4.1 Zugberechnung unterbrechen 50
11.4.2 Seitenwechsel 50
11.5 Züge zurücknehmen 50
11.6 Spielstufen-Einstellungen (außer Schach) 51
11.7 Mit beiden Seiten spielen 51
11.8 Eine Position eingeben (#) 51
11.9 Der Signalton 53
11.10 Brett umdrehen (◎) 53
11.11 Spiel unterbrechen und speichern 53
12 Häufige Problemfälle und ihre Lösung 54
12.1 Die LCD-Anzeige zeigt keine Informationen 54
12.2 Der Computer macht keinen Zug 54
12.3 Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht 55
12.3.1 In allen Spieltypen 55
12.3.2 Im Schachmodus 55
12.3.3 Im Damemodus 55
12.4 Kennen Sie wirklich alle Regeln? 56
12.5 Der Computer macht "illegale" Züge 56
12.6 Sie hören keinen Ton 56
12.7 Der RESET-Schalter 56
13 Lösungen der Aufgaben 57

# 1 Kurzanleitung für den Orion Intelligent Chess

Die folgende Kurzanleitung informiert Sie über die wichtigsten Grundfunktionen Ihres neu erworbenen Computers. Sie sollten sich auf jeden Fall die Zeit nehmen, sich anhand der Bedienungsanleitung über alle Möglichkeiten und Funktionen Ihres Computers zu informieren. Dazu ist es unerlässlich, diese Anleitung sorgfältig zu studieren.

## 1.1 Batterien einlegen

Die Energieversorgung des Computers erfolgt mit handelsüblichen Batterien (4 x Typ AA). Das Batteriefach befindet auf der Rückseite des Computers, daneben finden Sie die genaue Bezeichnung des benötigten Batterietyps. Achten Sie beim Einsetzen der Batterien darauf, dass das zugespitzte Endstück der Batterie mit der positiven Spannung in Richtung der mit dem Zeichen "+" markierten Klemme eingelegt wird. Wenn die Batterien korrekt eingelegt wurden und die Energieversorgung des Computers funktioniert, zeigt der Computer seine Betriebsbereitschaft jetzt mit einem dreifachen, ansteigenden Tonsignal an. Auf der LCD-Anzeige zeigt der Computer vielfältige Informationen an. In der unteren Zeile blinkt konstant das Wort „English". Durch diese Anzeige wird der Anwender gefragt, ob die Meldungen in englischer Sprache angezeigt werden sollen.

Um mit „Ja" zu antworten, drücken Sie die Taste **ENTER**. Wenn eine andere Sprache verwendet werden soll, drücken Sie so lange die Taste ▲ oder ▼ , bis die richtige Sprache angezeigt wird (s. unten). Drücken Sie dann die Taste **ENTER**.

English = Englisch  Deutsch = Deutsch  Français = Französisch
Italiano = Italienisch  Español = Spanisch  NL = Niederländisch  POR = Portugiesisch

**WICHTIG:** Sollten die beschriebenen Anzeigen nach dem Einsetzen der Batterien nicht im Display erscheinen, drücken Sie die **RESET-TASTE** auf der Unterseite des Computers. Nehmen Sie dazu einen dünnen, spitzen Gegenstand und drücken Sie in die mit **RESET** gekennzeichnete Öffnung auf der Unterseite des Computers.

## 1.2 Tasten und deren Funktionen

| | |
|---|---|
| ON / OFF (EIN/AUS) | Schaltet den Spielcomputer ein bzw. aus. Wenn der Spielcomputer ausgeschaltet wird, wird das aktuelle Spiel gespeichert und kann zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden. |
| START | Ruft das Hauptmenü auf, über das ein neues Spiel begonnen werden kann und die Sonderfunktionen verwendet werden können. |
| ▲ ▼ | Mit diesen Tasten können alle Einträge in einem Menü angezeigt werden. Mit ▼ können Sie außerdem einen oder mehrere Züge rückgängig machen. |
| ENTER (EINGABE) | Wählt den momentan angezeigten Eintrag in einem Menü aus. In einigen Fällen gelangen Sie mit einem Druck auf ENTER zum nächsten Schritt in einem Vorgang. |
| ESC | Kehrt von einem Untermenü zum Hauptmenü oder vom Hauptmenü zum normalen Spiel zurück. In einigen Fällen wird diese Taste verwendet, um eine Meldung aus der unteren Zeile zu löschen, damit das Spiel anschließend fortgesetzt werden kann. |

| | |
|---|---|
| SWAP (TAUSCHEN) | Der Spielcomputer tauscht mit Ihnen (spielt also an Ihrer Stelle). Drücken Sie zu Beginn eines Spiels auf SWAP, wenn der Spielcomputer zuerst spielen soll. Wenn der Spielcomputer gerade "überlegt", wird er mit SWAP unterbrochen. Wenn beim Schach eine Trainer-Meldung angezeigt wird, werden mit SWAP weitere Informationen gegeben. |
| HELP (HILFE) | Zeigt eine über das Display laufende Meldung mit Informationen darüber an, welche Optionen Ihnen zur Verfügung stehen. |
| LEGAL (ERLAUBT) | Beim Schach können Sie auf eine Figur und anschließend auf LEGAL drücken, um zu sehen, welche Züge diese Figur machen darf. Drücken Sie bei einer Schachübung auf LEGAL, wenn Sie "aufgeben". |
| HOW GOOD (WIE GUT) | Hiermit können Sie eine Schachpartie durchspielen, die von einem berühmten Spieler gespielt wurde. Wenn Sie versuchen, die Züge zu erraten, können Sie beurteilen, wie gut Sie sind. |
| RESET (ZURÜCKSETZEN) | Setzt den Spielcomputer in den Zustand zurück, in dem er sich beim ersten Einlegen der Batterien befand. Kann im Falle eines Problems benutzt werden, das Sie nicht verstehen. |

## 1.3 Hauptmenü

Wenn Sie auf die **START**-Taste drücken, wird die erste Option im Hauptmenü angezeigt. Durch wiederholtes Drücken auf ▲ oder ▼ können Sie alle Optionen anzeigen:

| | | |
|---|---|---|
| N. SPIEL | (= Neues Spiel) | siehe Kapitel 1.4 |
| STUFE | | siehe Kapitel 3.10, 11.6 |
| DREHEN | (= Brett umdrehen) | siehe Kapitel 11.10 |
| OPTIONEN | | siehe Kapitel 11.1 |
| WERTUNG | | siehe Kapitel 3.12 |
| STELLUNG | (= Stellungseingabe) | siehe Kapitel 11.8 |
| TIPP | | siehe Kapitel 3.13 |

Zeigen Sie zur Auswahl einer Option die entsprechende Option an und drücken Sie dann die ENTER-Taste. (Wenn Sie die ESC-Taste drücken, kehren Sie zur vorherigen Anzeige zurück.)

## 1.4 Auswahl des Spieles

Wenn Sie die Batterien bereits eingelegt haben und jetzt mit Ihrem Computer spielen wollen, haben Sie folgende Möglichkeiten:
Drücken Sie auf **START**, auf dem Display sehen Sie „N. Spiel“ blinken. Drücken Sie **ENTER**. Nun können Sie mit Hilfe der Tasten ▲ oder ▼ das gewünschte Spiel auswählen. Um zu bestätigen, drücken sie nochmals die Taste **ENTER.**

### *1.4.1 Schach*

Über die Tasten ▲ oder ▼ wählen Sie den gewünschten Spielmodus aus. Bestätigen sie ihre Auswahl mit **ENTER**.

| | |
|---|---|
| NORMAL | Normales Schachspiel |
| AUFGABE | Eine Schachaufgabe starten |
| GEWERTET | Ein Spiel im Wertungsmodus starten |
| BLITZ 5 | Blitzschach, 5 Minuten pro Spiel |
| SCH. 25 | Schnelles Spiel, 25 Minuten pro Spiel |
| SCH. 30 | Schnelles Spiel, 30 Minuten pro Spiel |
| MT. IN 2 | Matt in 2 Zügen |
| ♙ | Nur Könige und Bauern |
| ♙♘ | Nur Könige, Springer und Bauern |
| ♙♗ | Nur Könige, Läufer und Bauern |
| ♙♖ | Nur Könige, Türme und Bauern |
| ♙♕ | Nur Könige, Damen und Bauern |

### *1.4.2 Dame, Reversi und Halma*

Wählen Sie mit Hilfe der Tasten ▲ oder ▼ jeweilige Spiel aus. Um zu bestätigen, drücken sie die Taste **ENTER**

### *1.4.3 4 in einer Reihe*

Wählen Sie mit Hilfe der Tasten ▲ oder ▼ 4 IN R. aus. Um zu bestätigen, drücken sie die Taste **ENTER.** Stellen sie nun mit den Tasten ▲ oder ▼ die Anzahl der gewünschten Reihen aus und bestätigen sie mit **ENTER**. Das LCD-Display zeigt die Größe des Spielfeldes mit + - Zeichen in den Feldern an.

### *1.4.4 Fuchs und Gans*

Wählen Sie mit Hilfe der Tasten ▲ oder ▼ FUCHS +G aus. Um zu bestätigen, drücken sie die Taste **ENTER.**

Spiel mit Schwarz (Fuchs): Sie können auf a1, c1, e1 oder g1 beginnen. Plazieren Sie den Spielstein auf einem dieser Felder und betätigen Sie die Taste **ENTER**. Der Fuchs erscheint, und der Computer reagiert, indem er eine Gans bewegt.

Spiel mit Weiß (Gänse): Beginnen Sie durch Betätigen der Taste **SWAP**. Der Computer platziert den Fuchs auf einem Feld seiner Wahl. Sie können nun eine Gans ihrer Wahl bewegen.

### *1.4.5 Nim und Northcote's Spiel*

Um Nim oder Northcote's Spiel zu spielen, gehen wir an dieser Stelle davon aus, dass Sie Ihr erstes Spiel von der "Standard-Position" aus starten und

(a) bei Nim der Gewinner der Partie
(b) bei Northcote's Spiel der Verlierer der Partie

den letzten Zug macht. Drücken Sie die Tasten ▲ oder ▼, bis Sie das gewünschte Spiel auf dem Display sehen. Drücken Sie nun dreimal **ENTER**.

# 2 Die Schachregeln

Schach wird von zwei Spielern (wir nennen sie im Folgenden Weiß und Schwarz) auf einem 8x8-Spielbrett mit 64 Feldern gespielt, die abwechselnd weiß und schwarz sind.

## 2.1 Felderbezeichnungen

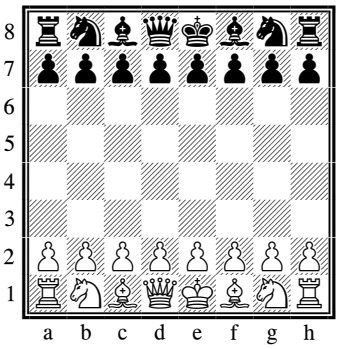
Jedes Feld hat sozusagen einen „Namen“. Dies ist deswegen besonders wichtig, weil Sie diese Bezeichnungen brauchen, um mit Ihrem Orion Intelligent Chess spielen zu können. Der Computer zeigt nämlich alle Züge im Display in der Art an, dass er zuerst das Startfeld eines jeden Zuges und dann das Zielfeld nennt.
Auf dem Schachbrett gibt es acht **senkrechte Linien** und acht **waagrechte Reihen**. Die Linien sind mit Buchstaben von a bis h benannt, die Reihen mit Zahlen von 1 bis 8. Jedes Feld liegt auf genau einer Reihe und einer Linie und ist damit eindeutig bestimmt. Auf dem Brett Ihres Computers finden Sie auf jedem Feld die dazu gehörende Bezeichnung.

## 2.2 Figuren und Anfangsstellung

Jeder Spieler beginnt mit 16 Figuren - einem König, einer Dame, zwei Türmen, zwei Läufern, zwei Springern und acht Bauern. In diesem Buch sind die Figuren durch folgende Symbole repräsentiert:

| | | |
|---|---|---|
| König: | ♔ | ♚ |
| Dame: | ♕ | ♛ |
| Turm: | ♖ | ♜ |
| Läufer: | ♗ | ♝ |
| Springer: | ♘ | ♞ |
| Bauer: | ♙ | ♟ |

Die Anfangsstellung der Figuren sieht immer so aus:

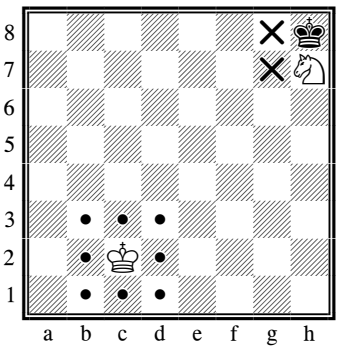



Besonders oft verwechselt werden erfahrungsgemäß beim Aufstellen Dame und König bzw. Springer und Läufer. Für die Ersteren kann man sich entweder merken: „Weiße Dame, weißes Feld - schwarze Dame, schwarzes Feld“ oder „**D**amen auf die **d**-Linie“. Für Springer und Läufer gibt es unseres Wissens leider keine so bequeme „Eselsbrücke“.
Zwei wichtige Begriffe sind mit der Grundstellung noch verbunden: Die rechte Bretthälfte, wo die Könige stehen (Linien e bis h) nennt man **Königsflügel**, die Linien a bis d den **Damenflügel**.
Eine Partie fängt immer damit an, dass **Weiß den ersten Zug macht**; dann zieht Schwarz und danach beide abwechselnd weiter.

Wichtig: Wer am Zug ist, muss auch ziehen; ein Aussetzen oder „Passen“ gibt es nicht. Es kommt nämlich gar nicht so selten vor, dass es für einen Spieler besser wäre, wenn er nicht ziehen müsste, weil jeder Zug seine Stellung verschlechtert!

## 2.3 Der König

Er ist im Schach die wichtigste Figur; ihn gefangen zu nehmen („mattzusetzen“, dazu später mehr) ist das Ziel des Spiels. Er ist aber keineswegs die kampfstärkste Figur, und vor allem so lange noch viele andere Figuren auf dem Brett sind, muss er gewöhnlich gut bewacht an einem sicheren Platz stehen. Er darf von seinem Standort aus immer nur ein Feld ziehen, und zwar in jede beliebige Richtung, wie es das folgende Diagramm zeigt.



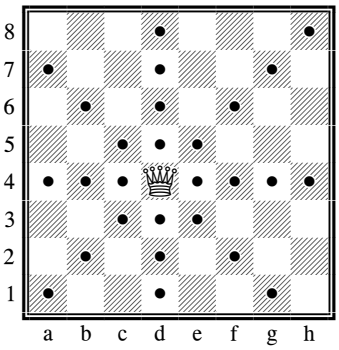

Die beiden Könige können jeweils auf die markierten Felder ziehen. Als Erstens fällt dabei auf, dass der weiße König viel mehr Felder zur Verfügung hat, nämlich acht. Der schwarze hat nur drei, und auf einem davon steht auch noch ein weißer Springer. Bei fast allen Figuren ist es so, dass sie in der Brettmitte (im sog. **Zentrum)** viel beweglicher sind als am Rand oder gar in der Ecke.

## 2.4 Schlagen

Steht im Wirkungsbereich einer Figur eine gegnerische, so kann diese **geschlagen** werden. Dies läuft genau so ab wie ein normaler Zug, d.h. wenn der schwarze König hier den weißen Springer schlägt, stellt er sich auf dessen Platz und der Springer wird vom Brett genommen. Eigene Figuren dürfen nicht geschlagen werden. Wäre der Springer auf h7 schwarz, würde er seinem König dieses Feld versperren. Gerade dem König ist zwar meist ein Schutzwall aus eigenen Steinen willkommen, aber im Prinzip können eigene Figuren, die einander im Weg stehen, das Zusammenspiel manchmal mehr stören als gegnerische! Grundsätzlich können alle Figuren einander schlagen; der König ist jedoch die einzige Figur, die selbst nicht geschlagen werden darf. Deswegen darf auch der eine König nicht in den Wirkungsbereich des anderen ziehen; es muss immer mindestens ein freies Feld zwischen beiden sein. Natürlich darf der König auch nicht auf ein Feld gehen, das von einer anderen gegnerischen Figur bedroht ist. Was passiert, wenn eine feindliche Figur den König angreift, siehe unter „Schach und Matt“.

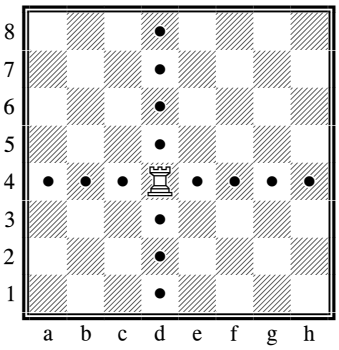
## 2.5 Die Dame

Sie ist die mächtigste Figur und darf **in alle Richtungen beliebig weit** ziehen.



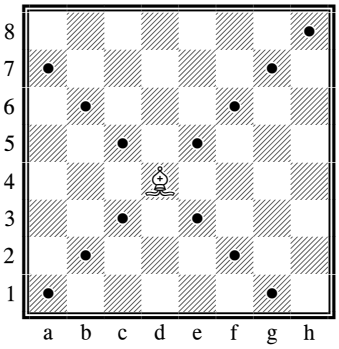
Hier kann die weiße Dame auf jedes markierte Feld ziehen. Auch sie hat am Rand oder in der Ecke weniger Auswahl. Wie wir schon wissen, darf sie gegnerische Figuren in ihrem Wirkungsbereich schlagen; sie darf aber nicht über Figuren hinweg springen. Stellen wir z.B. einen schwarzen Bauern auf d7, so darf die Dame auf d5 oder d6 ziehen oder den Bauern schlagen, nicht jedoch auf das dahinter liegende Feld d8 gehen.

## 2.6 Der Turm



Er ist die zweitstärkste Figur nach der Dame und zieht beliebig weit in **gerader Richtung** (waagrecht oder senkrecht). Er hat zumindest bei leerem Brett von jedem Feld aus die gleiche Anzahl an Zügen, ihm macht es also nichts aus, wenn er am Rand oder in der Ecke steht.

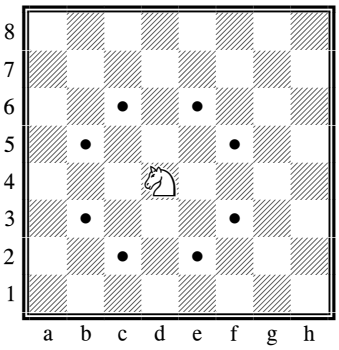
## 2.7 Der Läufer



Er **zieht nur schräg**; ebenfalls beliebig weit in alle Richtungen. Im Zentrum hat er fast so viele Felder wie der Turm; am Rand oder in der Ecke sind es aber deutlich weniger. Deshalb ist der Läufer insgesamt doch um einiges schwächer als der Turm.
Der Läufer bleibt während einer Partie immer auf Feldern der gleichen Farbe. Darum hat jeder Spieler zu Beginn einen weißfeldrigen und einen schwarzfeldrigen Läufer. Beide zusammen (das **Läuferpaar**) können eine besonders große Macht darstellen, da sie sich gegenseitig gut ergänzen und das ganze Brett beherrschen können.

Außerdem sehen wir beim Vergleich der letzten Diagramme, dass die Gangarten von Turm plus Läufer die Gangart der Dame ergeben. Die Dame ist noch stärker als Turm und Läufer zusammen, weil sie im Gegensatz zum Läufer die Felderfarbe wechseln kann und bei jedem Zug auch die Wahl hat, ob sie wie ein Turm oder wie ein Läufer zieht.

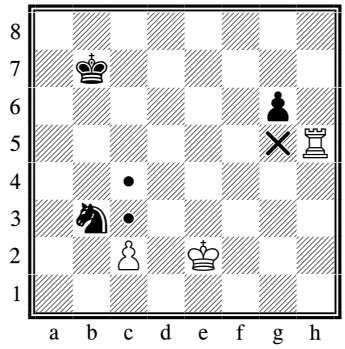
## 2.8 Der Springer



Seine Gangart zu lernen ist gewöhnlich am schwierigsten, weil er so „krumme" Sprünge macht. Man kann es sich auf zweierlei Art merken: Entweder in Form des Buchstabens L (zwei Felder gerade aus, dann eines nach rechts oder links) oder in Form eines Y (ein Feld gerade aus, dann eines schräg nach rechts oder links). Im Diagramm sind auch hier die Felder, auf die der Springer ziehen kann, markiert.
Außerdem ist der Springer die einzige Figur, die über andere (eigene wie auch gegnerische) **hinwegspringen** kann!

Wir sehen, dass keiner seiner Züge auf ein Feld direkt neben ihm führt; man könnte ihn also mit Figuren komplett umstellen, ohne ihn dadurch im Geringsten zu behindern. Auf Grund dieser ganz eigenen Gangart möchte man meinen, dass der Wert des Springers mit anderen Figuren schwer zu vergleichen ist; es hat sich jedoch gezeigt, dass in der Praxis tatsächlich Springer und Läufer nahezu gleich stark sind! Eine andere Besonderheit stellen wir fest: Der Springer zieht auf genau die Felder, die die Dame vom Ausgangsfeld aus nicht erreichen kann; Dame und Springer bilden also oft eine gute Ergänzung.

## 2.9 Der Bauer



Er ist die schwächste Schachfigur, aber seine Gangart hat dennoch ein paar Besonderheiten. Grundsätzlich zieht er nur ein Feld gerade nach vorn (niemals zurück). Aus seiner Grundstellung auf der 2. Reihe aber darf er auch zwei Felder vorziehen. Sie haben die Wahl, ob Sie nur ein Feld oder gleich zwei vorwärts gehen; hat der Bauer aber nur ein Feld gezogen, darf der Doppelschritt später nicht nachgeholt werden.
Der Bauer **schlägt anders als er zieht**, nämlich ein Feld schräg vorwärts nach rechts oder links; daran ändert sich auch beim Bauern in der Grundstellung nichts.

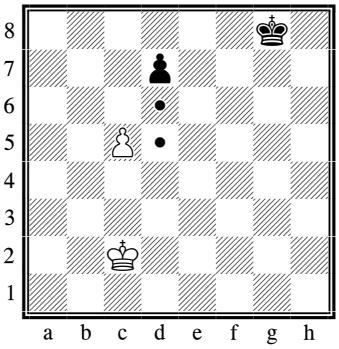
Im Diagramm sind alle Zug- und Schlagmöglichkeiten der Bauern zusammengefasst. Der weiße Bauer darf entweder ein oder zwei Felder vorgehen oder den schwarzen Springer schlagen. Der schwarze Bauer hat schon einen Schritt aus der Grundstellung gemacht und darf also nur noch ein Feld vorwärts ziehen oder aber den weißen Turm schlagen.

## 2.10 Die Bauernumwandlung

Es passiert recht selten, dass ein Bauer nach ständigem Vorwärtsgehen den anderen Brettrand erreicht (gewöhnlich wird er unterwegs geschlagen); wenn aber doch, dann verwandelt er sich in eine andere Figur gleicher Farbe! Er darf nur kein König werden und kein Bauer bleiben; Sie haben also die Wahl zwischen Dame, Turm, Läufer oder Springer. In fast allen Fällen wird natürlich die Dame als stärkste Figur gewählt; es gibt aber seltene Ausnahmen, wo die Springerumwandlung besser ist, weil der Springer andere Felder erreichen kann als die Dame.
Die Umwandlung geschieht so, dass der Bauer vom Brett genommen und die neue Figur **auf dem Umwandlungsfeld** eingesetzt wird. Es muss keine schon geschlagene Figur eingesetzt werden, d.h. ein Spieler kann zwei Damen oder drei Springer auf dem Brett haben, obwohl dies in der Ausgangsstellung nicht vorgesehen ist!
Diese Regel trägt viel zum besonderen Reiz des Schachs bei, denn im fortgeschrittenen Stadium, mit nur noch wenigen Figuren, wäre ohne Umwandlung kaum noch eine Partie zu gewinnen.

## 2.11 Schlagen en passant

Diese Regel entstand aus dem Doppelschritt der Bauern, und im Diagramm können wir sehen, worum es dabei geht:

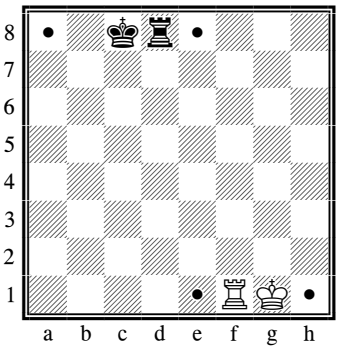


Ginge der schwarze Bauer nur ein Feld nach vorn, könnte der weiße ihn schlagen. Aber ist es möglich, sich durch den Doppelschritt d7-d5 an der Gefahrenzone vorbei zu mogeln? Um das zu verhindern, wurde das Schlagen **en passant** (frz.: im Vorbeigehen) eingeführt:
Steht ein Bauer nach dem Doppelschritt neben einem gegnerischen Bauern, so kann dieser ihn so schlagen, als wäre er nur ein Feld vorgegangen. Der Zug wird genau so ausgeführt wie das Schlagen nach dem Einfach-Schritt: Der weiße Bauer geht von c5 nach d6 und nimmt den Schwarzen vom Brett

Wichtig: Das en-passant-Schlagen ist **nur im direkten Antwortzug** auf den Doppelschritt möglich!

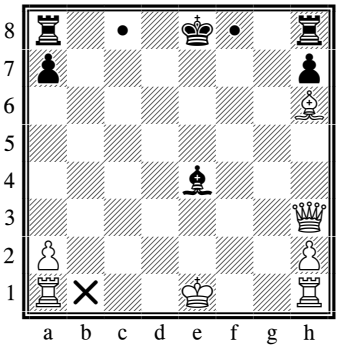
## 2.12 Rochade

Noch eine Sonderregel - aber keine Angst, es ist auch die letzte! Sie beruht darauf, dass (wie schon erwähnt) der König zu Anfang der Partie in eine sichere Stellung, möglichst hinter eigene Bauern, gebracht werden soll. Zöge er aber einfach Richtung Ecke, würde er den Turm einklemmen. Die Rochade löst beide Probleme zugleich. Ausgeführt wird sie so: Der König geht zwei Felder auf den Turm zu, mit dem er rochieren will, und dieser Turm springt über den König auf dessen andere Seite.



Hier sehen wir die Stellung nach beiden möglichen Rochaden: Weiß hat die "kurze" Rochade gemacht, Schwarz die "lange".
Die Rochade gilt nach den Regeln als Königszug, und deswegen muss auch immer der **König zuerst** bewegt werden. Auch Ihr Computer akzeptiert die Rochade nur in dieser Form; wenn Sie zuerst den Turm bewegen, fasst er dies als Turmzug auf und lässt dann den Königssprung nicht mehr zu. Damit rochiert werden darf, müssen einige Voraussetzungen gegeben sein:

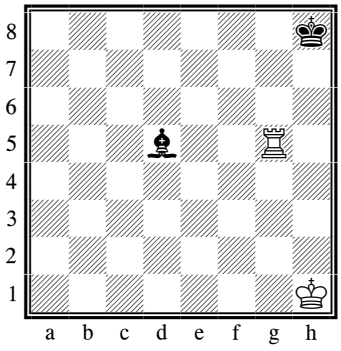
1) Der König und der beteiligte Turm dürfen noch nicht gezogen haben. Auch wenn König bzw. Turm gezogen haben, später aber wieder auf ihren Ausgangsfeldern landen, ist die Rochade nicht mehr möglich. Hat nur der eine Turm gezogen, nicht aber der König, darf dieser noch mit dem anderen Turm rochieren.
2) Die Felder zwischen König und Turm müssen frei sein.
3) Der König darf nicht angegriffen sein ("im Schach stehen", siehe Abschnitt "Schach und Matt"). Wenn nur der Turm bedroht ist, mit dem rochiert werden soll, ist die Rochade erlaubt.
4) Das Feld, auf das der König zieht, und auch das Feld, das er überquert, dürfen nicht bedroht sein.




Hier eine Illustration dieser Regeln. Schwarz darf nach keiner Seite rochieren. Bei der kurzen Rochade müsste der König über das Feld f8 hinweg, das vom Läufer h6 beherrscht wird; mit der langen Rochade käme der König auf das Feld c8, wohin die weiße Dame h3 zielt. Dagegen kann Weiß sogar nach beiden Seiten rochieren, obwohl auf den ersten Blick der Läufer e4 zu stören scheint. Er bedroht aber auf der "kurzen" Seite nur den Turm; die Felder f1 und g1, die für den Königssprung gebraucht werden, sind frei. Ähnlich ist es auf der "langen" Seite: Der Läufer bedroht das Feld b1, das aber bei der Rochade nur vom Turm überquert wird; die für den König wichtigen Felder c1 bzw. d1 sind nicht unter Beschuss.

## 2.13 Schach und Matt

Wenn der eine Spieler eine Figur angreift und der andere dies übersieht, ist die Figur weg. Mit dem König geht es nicht so einfach, denn wie wir wissen, darf er ja nicht geschlagen werden. Angreifen kann man ihn wie jede andere Figur auch; nur muss dieser Angriff unbedingt im Gegenzug abgewehrt werden. Da solch ein Angriff **Schach(gebot)** heißt und der König danach **im Schach steht**, wird vor allem unter weniger geübten Spielern oft "Schach" angesagt, um den Gegner aufmerksam zu machen. Ihr Computer tut das auch; notwendig ist es freilich nicht.
Im Prinzip kann ein Schach auf drei mögliche Arten abgewehrt werden:
1) Der König zieht auf ein Feld, wo er nicht mehr im Schach steht;
2) Die Figur, die Schach gibt, wird geschlagen;
3) Eine Figur stellt sich zwischen die gegnerische, die Schach gibt, und den König.



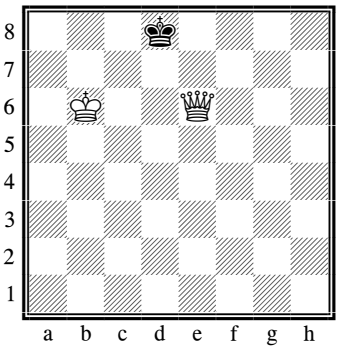
Hier sehen wir alle drei Fälle in einem einfachen Beispiel. Weiß steht im Schach durch den Läufer d5 und ist am Zug:
1) Der König zieht nach h2 oder g1 (nicht nach g2, dort bliebe er im Schach);
2) Der Turm schlägt den schwarzen Läufer;
3) Der Turm zieht nach g2 und hebt damit ebenfalls das Schach auf.
**Kann ein Schach auf keine dieser Arten abgewehrt werden, ist der König matt** (d.h. er würde im nächsten Zug unvermeidlich geschlagen). In späteren Kapiteln werden Sie noch eine Menge Mattstellungen kennen lernen, und wie man sie herbeiführen kann.

## 2.14 Gewinn einer Partie

Grundsätzlich ist die Partie für denjenigen gewonnen, der den König des Gegners mattsetzt. Das Matt beendet die Partie, ganz egal, was sonst auf dem Brett los ist. Auch wenn der Mattgesetzte ein paar Figuren mehr hat oder sonst wie besser steht, hat er verloren. Unter stärkeren Spielern und besonders in Turnierpartien kommt es freilich so gut wie nie zur Ausführung des Matts. Gewöhnlich gibt ein Spieler auf, wenn er seine Lage als hoffnungslos erkennt. Dies kann sein, weil ihm ein unabwendbares Matt durch eine Zwangszugfolge droht oder weil der Gegner so viel Material mehr hat, dass der Rest "Sache der Technik" ist.
Speziell in Turnieren gibt es noch eine Gewinnmöglichkeit, die gar nicht so selten ist: wenn der Gegner die Bedenkzeit überschreitet.
Beide Möglichkeiten können aber beim Spiel mit dem Computer außer Acht gelassen werden, da hier das Spiel immer mit dem Matt einer Seite endet bzw. das Überschreiten der Bedenkzeit für den Spieler zugelassen ist.

## 2.15 Unentschieden (Remis)

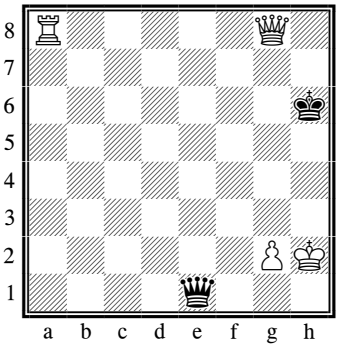
Im Normalfall wird eine Partie Remis, wenn keine Seite mehr genug Material besitzt, um das Matt zu erzwingen. Welches Übergewicht man zum Gewinn braucht, dazu mehr im Kapitel "Mattsetzen".
Möglichkeit Nr. 2 ist das **Patt**. Das heißt: Der Spieler, der am Zug ist, hat keinen regulären Zug mehr, sein König steht aber (anders als beim Matt) nicht im Schach.



Solche Dinge passieren ungeübten Spielern nicht selten, wenn sie beim Versuch, den Gegner mattzusetzen, etwas leichtsinnig sind. Weiß hat den schwarzen König in die Enge getrieben und ihm alle Felder genommen: c8, d7, e7 und e8 beherrscht die Dame, c7 der weiße König. Schwarz am Zug hat nur noch den König, kann aber mit ihm nicht mehr ziehen - und steht nicht im Schach. Trotz einer ganzen Dame mehr für Weiß ist die Partie remis.
Für Schachpartien gelten noch einige andere Remismöglichkeiten:

1) Es entsteht zum dritten Mal die gleiche Stellung mit dem gleichen Spieler am Zug;
2) Es sind von beiden Seiten je 50 Züge geschehen, ohne dass eine Figur geschlagen bzw. ein Bauer gezogen wurde
3) Die Spieler einigen sich auf Remis (was ihnen im Prinzip jederzeit frei steht).

Eine spezielle Abart von Punkt 1) kann durchaus auch beim Spiel gegen Ihren Computer vorkommen:



Schwarz hat Turm und Bauer weniger, aber wenn er am Zug ist, kann er ein sog. **Dauerschach** oder **ewiges Schach** erzwingen. Er zieht die Dame nach h4 und gibt damit Schach. Weiß kann die Dame nicht schlagen und auf h3 keine Figur dazwischen stellen; er muss also den König ziehen und dieser hat nur das Feld g1. Nun geht die Dame wieder nach e1 und gibt erneut Schach. Weiß muss abermals nach h2 und das Spielchen geht weiter. Weiß kann seinen Materialvorteil nicht nutzen, weil er nie aus den Schachgeboten heraus kommt. Die Partie endet Remis.

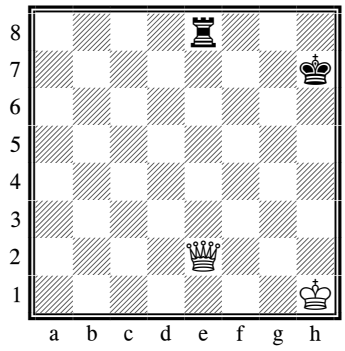
## 2.16 Materialwert der Figuren

Das Material ist nicht alles im Schach, aber dennoch gewinnt in den meisten Partien, wer mehr bzw. wertvollere Figuren hat. Bei der Vorstellung der einzelnen Figuren haben wir schon einiges über ihren Wert kennen gelernt. In Zahlen ausgedrückt hat sich folgende Tabelle als grundsätzlicher Anhaltspunkt bewährt:

| | |
|---|---|
| Bauer | = 1 Punkt |
| Springer | = 3 Punkte |
| Läufer | = 3 Punkte |
| Turm | = 5 Punkte |
| Dame | = 9 Punkte |

Der König hat keinen materiellen Wert, da er ja nicht geschlagen werden kann. Einige wichtige Schachbegriffe dazu: Den Unterschied zwischen Springer (bzw. Läufer) und Turm nennt man **Qualität**. Wenn beide Seiten gleichwertiges Material schlagen, spricht man von einem **Tausch** oder **Abtausch**. Und oft kommt es auch vor, dass ein Spieler bewusst Material hergibt, um dafür andere Vorteile zu erhalten; dies wird als **Opfer** bezeichnet.

Wenn die Möglichkeit besteht, Figuren des Gegners zu schlagen, muss man oft etwas weiter rechnen. Manchmal werden ganze Schlag- oder Tauschserien ausgelöst. Dabei muss man dann die Übersicht behalten, wer am Ende mehr gewonnen bzw. verloren hat! Ausgehend vom nächsten Diagramm zeigen wir ein paar Variationen, die beim Schlagen und Wiederschlagen entstehen können. Weiß soll jeweils am Zug sein, und die Frage heißt: Lohnt sich ein Schlagen auf e8 oder nicht?




In dieser Grundform ist die Sache einfach: Weiß kann mit der Dame den Turm schlagen und gewinnt 5 Punkte. Schwarz kann dagegen nichts machen, weil er ansonsten nur noch den König hat.

Nun geben wir Schwarz einen Läufer auf f7 dazu. Wenn Weiß jetzt mit der Dame den Turm schlägt, nimmt dieser Läufer danach die Dame. Weiß hätte erst 5 Punkte gewonnen und dann 9 verloren - ein schlechtes Geschäft. Er wird sich also hüten, den Turm zu schlagen. Man sagt zu solchen Stellungen: der Läufer **deckt** den Turm, d.h. er verhindert, dass Weiß ihn schlägt.

Die nächste Stufe: Weiß bekommt seinerseits noch einen Turm auf e3 dazu. Jetzt schlägt dieser Turm zunächst den schwarzen, dann der Läufer den weißen und zum Schluss die weiße Dame den Läufer. Bilanz: 5 Punkte für Weiß, dann 5 Punkte für Schwarz (also ein Tausch der Türme), aber zuletzt nochmals 3 Punkte für Weiß, der bei der ganzen Aktion also Material im Wert von drei Punkten gewonnen hat. Eine weitere Variation: Wir stellen den zusätzlichen weißen Turm nicht auf e3, sondern auf e1 hinter die Dame. Nun schlägt zuerst die Dame auf e8 (5 Punkte), wird aber vom Läufer genommen (minus 9 Punkte) und dann kommt der Turm zum Schlagen des Läufers (3 Punkte). Weiß hat also zwei gegnerische Figuren geschlagen, Schwarz nur eine - aber trotzdem hat Weiß dabei einen Punkt verloren (8 gegen 9). Wirklich spannend wird es natürlich erst, wenn es nicht nur um einfaches Ausrechnen von Schlagwechseln geht, sondern wenn noch die einen oder anderen Tricks dabei ins Spiel kommen. Die Grundideen solcher Kombinationen zeigen wir Ihnen später, und Sie können sie dann hervorragend mit Ihrem Computer trainieren!

# 3 Schach spielen gegen den Computer

## 3.1 Starten eines Spieles

Drücken Sie auf **START**, auf dem Display sehen Sie „N. Spiel“ blinken. Drücken Sie **ENTER**. Wählen Sie mit Hilfe der Tasten ▲ oder ▼ das Spiel „Schach“ aus und bestätigen Sie die Auswahl mit der **ENTER**-Taste.
Ihr Computer bietet Ihnen nun verschiedene Spielmöglichkeiten an:

### *3.1.1 Normales Schachspiel*

Um ein normales Schachspiel zu starten, wählen sie über die Tasten ▲ oder ▼ den Modus „NORMAL“ aus. Nähere Erläuterung zur Grundaufstellung im Schach sowie zu den entsprechenden Regeln finden Sie im Kapitel 2.

### *3.1.2 Minischach*

Gerade am Anfang bietet es sich an, nicht mit vollem Brett - also allen Figurentypen auf einmal - zu spielen, sondern zunächst die Möglichkeiten jeder Figur einzeln kennen zu lernen und auszuprobieren. Hierfür bietet Ihnen der Computer die Minispiele an. Um ein Minispiel zu starten, wählen Sie über die Tasten ▲ oder ▼ das gewünschte Spiel aus:

| | |
|---|---|
| ♙ | Nur Könige und Bauern |
| ♙♘ | Nur Könige, Springer und Bauern |
| ♙♗ | Nur Könige, Läufer und Bauern |
| ♙♖ | Nur Könige, Türme und Bauern |
| ♙♕ | Nur Könige, Damen und Bauern |

Alle diese Figuren stehen in der gewohnten Grundstellung, lediglich die übrigen Figuren fehlen. Nach dem Drücken der **ENTER**-Taste erscheint sofort wieder das Weiß-Symbol und der Computer ist spielbereit.

### *3.1.3 Schachaufgaben*

Dieser Modus bietet Ihnen 100 vorgespeicherte Aufgaben. Die Lösungen der Aufgaben sind am Ende dieser Anleitung in den zu finden. Um eine Aufgabe zu spielen, wählen Sie den Modus AUFGABE aus und bestätigen diesen mit **ENTER**. Im Display erscheint ein “**Ex. #**” gefolgt von der Nummer der aktuellen Aufgabe. Wählen Sie eine Aufgabe mit den Tasten ▲ oder ▼ aus und bestätigen Sie mit **ENTER**

### *3.1.4 Schachprobleme (Schachmatt in 2 oder 3 Zügen)*

Der Spielcomputer kann ein Schachmatt-Problem in 3 Zügen lösen (sofern hierbei kein Bauer in einen Turm, Läufer oder Springer umgewandelt wird):

(1) Stellen Sie die Figuren wie in Kapitel 11.8 beschrieben auf.
(2) Wählen Sie die Stufe mit "Unbegrenzt" (Kapitel 3.10) aus.
(3) Drücken Sie auf **SWAP**. Wenn es eine Lösung gibt, analysiert der Spielcomputer das Spiel so lange, bis er die Lösung findet, und zeigt dann den ersten Zug der Lösung an.
(4) Nachdem der Zug ausgeführt wurde, können Sie für die gegnerische Seite spielen. Der Spielcomputer findet den 2. und 3. Zug der Lösung.

Außerdem gibt es eine besondere Funktion für Schachmatt in 2 Zügen mit 10 Standard-Problemstellungen. Wählen Sie zum Verwenden dieser Funktion die Option "**MT. IN 2**" aus der Liste der Schachmodi aus und bestätigen sie mit **ENTER**. Drücken Sie dann wiederholt ▲ oder ▼, um die 10 Probleme plus eine weitere Option (S-E (= "Stellungseingabe")) anzuzeigen.

- Drücken Sie die **ENTER**-Taste, um das momentan angezeigte Problem auszuwählen. Drücken Sie dann auf **SWAP**; der Computer sucht eine Lösung und zeigt sie an.
- Wenn Sie die **ENTER**-Taste drücken, während S-E angezeigt wird, gelangen Sie in den "Aufstellungsmodus" (Kapitel 11.8). Anschließend können Sie z. B. eine Problemstellung aus einer Zeitschrift nachstellen. Drücken Sie, wenn Sie den Aufstellungsmodus verlassen, auf **SWAP**; der Computer sucht daraufhin nach einem Schachmatt in 2 Zügen.

## 3.2 Züge eingeben und ausführen

Um einen Zug einzugeben, drücken Sie die Figur, die Sie ziehen wollen, leicht auf ihr Feld. In der Anzeige erscheinen dann außer dem Symbol der Farbe, mit der Sie spielen (Weiß oder Schwarz), die Koordinaten des Ausgangsfeldes. Nun drücken Sie mit der Figur das Zielfeld, auf das Sie ziehen wollen. Wenn der Zug legal ist, beginnt der Computer sofort, über seinen Gegenzug nachzudenken. Sie erkennen das daran, dass das Farbsymbol in der Anzeige auf die Farbe des Computers umspringt.
Ein Beispiel zum Anfang einer Partie: Sie wollen den Bauern vor dem weißen König zwei Felder nach vorn ziehen. Drücken Sie mit dem Bauern auf das Feld e2; dann erscheint auch in der Anzeige E2. Jetzt drücken Sie das Feld e4, und der Computer beginnt zu denken. Wenn Sie nur das Ausgangsfeld gedrückt haben, aber noch nicht das Zielfeld, können Sie noch Ihren Zug ändern, indem Sie Ihre Figur nochmals auf das Ausgangsfeld drücken (dieses verschwindet dann aus der Anzeige) und danach einen anderen Zug machen. So lange der Computer nachdenkt, funktioniert keine andere Taste außer **SWAP**. Wenn Sie diese Taste drücken, bricht der Computer seine Suche nach einem passenden Gegenzug ab und macht sofort einen Gegenzug.
Der Gegenzug wird im Display folgendermaßen dargestellt: Das Symbol für Schwarz leuchtet, und die Koordinate des Ausgangsfeldes blinkt. In diesem Beispiel müssen Sie mit dem e7-Bauern auf sein Feld drücken. Nun beginnt das Zielfeld im Display zu blinken, ziehen Sie jetzt auf dieses und drücken Sie mit der Figur darauf.
Erst wenn der Zug des Computers vollendet ist, können Sie wieder Einstellungen aller Art verändern; das Farbsymbol springt wieder auf Weiß um und Sie sind an der Reihe, Ihren nächsten Zug einzugeben.

## 3.3 Illegale Züge und die Reaktionen des Computers

Wenn Sie einen Zug machen, der nach den Regeln nicht möglich ist, weist der Computer Sie darauf hin. Sie hören das Fehlersignal (ein tiefer Brummton). Das falsche Feld wird damit annulliert und Sie können sofort einen legalen Zug machen.
**Der Computer selbst macht <u>nie</u> illegale Züge.** Wenn Sie glauben, ein Zug des Computers sei nicht möglich, sollten Sie die Stellung im LCD-Display überprüfen bzw. das Kapitel 2 – Schachregeln durchlesen. Vielleicht haben Sie irgendwann einmal versehentlich eine Figur auf ein falsches Feld gestellt oder etwas Ähnliches, was Sie nicht bemerkt haben. Sollten Sie das Problem nicht selbst lösen können, können Sie sich gerne an unsere Schachcomputer-Hotline wenden. Hier stehen Ihnen erfahrene Schach-Experten mit Rat und Tat zur Seite. Wählen Sie hierzu die auf Ihrer Garantiekarte angegebene Hotline-Nummer.

## 3.4 Schlagzüge

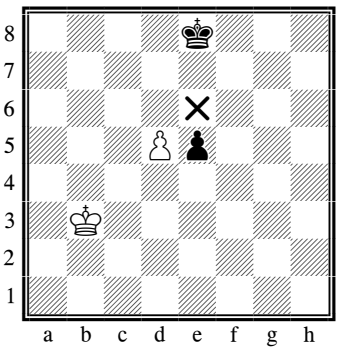
Wenn Sie eine Figur des Computers schlagen möchten, führen Sie dies aus wie einen gewöhnlichen Zug: Drücken Sie mit Ihrer Figur das Ausgangs- und Zielfeld nacheinander und nehmen Sie zudem noch (ohne Drücken) die geschlagene Figur vom Brett. Der Computer registriert automatisch, dass die auf dem Zielfeld stehende Figur geschlagen ist, und fängt wie üblich sofort an, seinen nächsten Zug zu berechnen.
Wenn der Computer eine Ihrer Figuren schlägt, macht er dies ebenfalls wie bei einem normalen Zug, nur dass zwischen Ausgangs- und Zielfeld in der Anzeige ein „x“ blinkt. Führen Sie den Computerzug genau so aus, wie wenn Sie selbst schlagen, also nehmen Sie Ihre Figur vom Brett und drücken Sie zuerst das Ausgangs- und dann das Zielfeld.

## 3.5 Spezialzüge im Schach

Im Schach gibt es 3 Spezialzüge, welche natürlich auch von Ihrem Schachcomputer beherrscht werden. Falls Sie der Meinung sind, dass Ihr Computer einen unmöglichen Zug macht, könnte es sich um eine dieser 3 Sonderregeln handeln.

### *3.5.1 <u>Das Schlagen „en passant“</u>*

Die Erläuterung dieser Regel finden Sie im Kapitel 2.11. Wie ein Schlagen „en passant“ mit dem Computer vor sich geht, zeigen wir Ihnen im nächsten Diagramm:




Nehmen wir an, dass der Computer mit Schwarz gerade e7-e5 gezogen hat und dass Sie diesen Bauern „en passant“ schlagen wollen, wobei Ihr weißer Bauer auf dem mit einem Kreuz markierten Feld e6 landet. Führen Sie zuerst den Bauernzug von d5 nach e6 wie gewohnt aus. Nachdem Sie Ausgangs- und Zielfeld gedrückt haben, steht in der Anzeige dann noch “**E5**” (blinkend) und “**0**”, d.h. dass Feld e5 nun leer ist, weil der schwarze Bauer geschlagen wurde. Dies müssen Sie bestätigen, indem Sie noch das Feld e5 drücken, wenn Sie den Bauern vom Brett nehmen. Danach geht die Partie weiter.

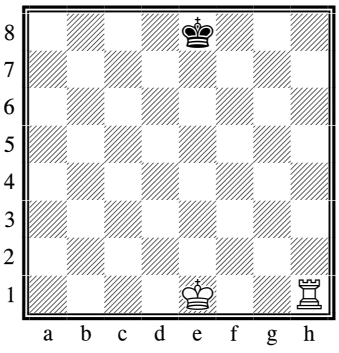
Sollte der Computer einen Ihrer Bauern auch “en passant” schlagen, geschieht dies auf die gleiche Weise. Nehmen wir wieder die Diagrammstellung, diesmal mit dem Computer als Weiß. Auch er zeigt zuerst den Bauernzug in bekannter Weise mit dem eingeschobenen “**x**”-Schlagzeichen an. Ist der Bauernzug ausgeführt, erscheint auch hier “**E5**” und “**0**” und Sie müssen wie oben noch das Feld e5 drücken und den Bauern entfernen.

### *3.5.2 Bauernumwandlung*

Wenn Sie einen Bauern verwandeln, führen Sie den Bauernzug aus wie gewohnt. Sobald Sie das Ziel- (Umwandlungs-) Feld gedrückt haben, erscheint es in der Anzeige hinter dem Ausgangsfeld blinkend mit einem „=“ und dem Figurensymbol der Dame. Da Bauern gewöhnlich in Damen verwandelt werden, fragt Sie der Computer mit dieser Anzeige, ob Sie auch wirklich in eine Dame verwandeln wollen. Wenn ja, dann drücken Sie zur Bestätigung die **ENTER** -Taste. Nun spielt der Computer weiter.
Wenn Sie keine Dame, sondern eine andere Figur wollen, müssen Sie mit Hilfe der Tasten ▲ oder ▼ die gewünschte Figur auswählen, wenn das Damensymbol blinkt. Drücken sie zur Bestätigung wie oben beschrieben **ENTER**.
Wenn der Computer einen Bauer verwandelt, zeigt er zuerst auch den Bauernzug an, und wenn Sie diesen ausgeführt haben, wandelt er den Bauern immer in eine Dame um. Sie müssen diese Umwandlung nicht bestätigen.

### *3.5.3 Rochade*

Wenn Sie selbst rochieren, ist es wichtig, dass Sie zuerst den Königszug ausführen. Nur dadurch weiß der Computer nämlich, dass Sie rochieren wollen, weil ja der König ansonsten nur ein Feld weit ziehen darf. Wenn Sie den Turm zuerst ziehen, gilt das für den Computer als normaler Turmzug und er lässt danach den Königssprung nicht mehr zu. Nachdem Sie den Königszug ausgeführt haben, erscheint in der Anzeige automatisch der Turmzug. Wenn Sie diesen ausgeführt haben, geht das Spiel weiter.
Hier der Ablauf bei der weißen kurzen Rochade noch einmal im Bild:




Sie ziehen zuerst den König von e1 nach g1, was durch die Anzeige bestätigt wird. Dann erscheint “**H1F1**”, und Sie stellen den Turm nach f1 (durch Drücken beider Felder nacheinander, wie bei einem gewöhnlichen Zug). Wenn Sie alles richtig gemacht haben, denkt der Computer dann wieder sofort nach.
Falls der Computer einen Fehler meldet, liegt einer der Fälle vor, wo Sie aus einem bestimmten Grund nicht rochieren dürfen (siehe Kapitel 2.12).
Wenn der Computer rochiert, zeigt er in gleicher Weise zuerst den Königszug an, und wenn Sie diesen ausgeführt haben, den Turmzug.

## 3.6 Seitenwechsel mit der „SWAP“-Taste

- Vor Partiebeginn, wenn das Weiß-Symbol in der Anzeige erscheint, erreichen Sie mit **SWAP**, dass der Computer die weißen Steine übernimmt.
- Sie können auch während der Partie jederzeit mit **SWAP** die Seiten wechseln, wenn Sie am Zug sind. Wenn Sie nach jedem Zug diese Taste drücken, erreichen Sie, dass der Computer gegen sich selbst spielt.
- Wenn der Computer am Zug ist, bricht **SWAP** seinen Denkvorgang ab und zwingt ihn zu ziehen. Er macht dann den Zug, den er bis dahin als relativ besten berechnet hat. Dies wird natürlich oft nicht der wirklich beste Zug sein.

## 3.7 Züge zurücknehmen

Wenn Sie am Zug sind, können Sie den letzten Zug des Computers und auch noch Ihren vorausgehenden eigenen Zug zurücknehmen. Drücken Sie dazu die Taste ▼. Der Computer zeigt dann seinen letzten Zug in umgekehrter Form (zuerst das Zielfeld blinkend, dann das Ausgangsfeld) an. Drücken Sie nun das Zielfeld mit der dort stehenden Figur, ziehen Sie diese zurück auf das Ausgangsfeld und drücken Sie es. Wenn Sie dann erneut ▼drücken, zeigt der Computer Ihren Zug an, der dem Seinen vorausging und Sie können ihn in gleicher Weise zurücknehmen.
Wenn ein Schlagzug zurückgenommen wird, zeigt der Computer nach der Rücknahme des Zugs nochmals das Feld an, auf dem die Figur geschlagen wurde, und teilt Ihnen mit, welche Figur Sie dort wieder einsetzen müssen. Es erscheint die Feldbezeichnung gefolgt von dem Figurensymbol in der entsprechenden Farbe. Wenn Sie diese Figur mit Andrücken eingesetzt haben, geht das Spiel weiter. Dieser Ablauf ist auch bei der Rücknahme eines en-passant-Schlagens gleich.
Bei Zurücknehmen einer Rochade zeigt der Computer zuerst den Königszug an und wenn dessen Rücknahme beendet ist, den Turmzug.
**Hinweis:** Mit der Rücknahme von Zügen werden die Rechte zum Rochieren wieder hergestellt, so wie sie in der nach der Rücknahme erreichten Stellung ursprünglich waren. Alle Daten bezüglich Zugwiederholung oder 50-Züge-Regel werden allerdings gelöscht.

## 3.8 Schach – Matt – Remis

Wenn der Computer Ihnen Schach gibt, sagt er dies an, und in der Anzeige erscheint das “+”-Zeichen. Dies ist lediglich als Hilfe gedacht, um Sie daran zu erinnern, dass Sie im nächsten Zug das Schach abwehren müssen. Wenn Sie dem Computer Schach geben, erfolgt keine Reaktion.
Wenn ein Spieler mattsetzt (ganz gleich ob Sie oder der Computer), erscheint in der Anzeige “**SG 0:1**” (d.h. Schwarz gewinnt) oder “**WG 1:0**” (d.h. Weiß gewinnt). Ergibt sich eine Pattstellung erscheint in der Anzeige “**PATT**”. Außerdem zeigt der Computer auch ein Remis durch dreimalige Stellungswiederholung an (allerdings nur in der einfachen Form, wo sich die Züge sofort nacheinander wiederholen). Nach der dritten Wiederholung erscheint “**REMIS 3**“. In gleicher Weise wird ein Remis nach der 50-Züge-Regel angesagt und mit “**REMIS 50**” angezeigt. Sollte die Situation eintreten, dass nur noch die beiden Könige auf dem Feld übrig bleiben, ist ein mattsetzten unmöglich. In diesem Fall sollten sie die Partie als Remis ansehen und beenden. In all diesen Fällen außer Patt bricht der Computer aber die Partie nicht ab und Sie können theoretisch weiter spielen, so lange Sie wollen.

## 3.9 Neue Partie bzw. Neuer Modus

Sie können jederzeit (außer wenn der Computer denkt) eine neue Partie anfangen bzw. einen neuen Modus benutzen. Es bestehen die gleichen Möglichkeiten, wie nach dem Einschalten des Gerätes. Das Starten einer neuen Partie, eines neuen Minispiels bzw. einer neuen Aufgabe können Sie quasi auch als Ausweg benutzen, wenn Sie nach einem Bedienungsfehler nicht mehr weiter wissen und wieder etwas Neues anfangen wollen.

## 3.10 Spielstufeneinstellungen des Gerätes

So ändern Sie die Schwierigkeitsstufe

(1) Drücken sie **START** und wählen Sie die Option "Stufe" aus.
(2) Drücken Sie wiederholt auf ▲ oder ▼, um die verschiedenen Schwierigkeitsstufen anzuzeigen.
(3) Drücken Sie die **ENTER**-Taste, wenn die gewünschte Stufe angezeigt wird.

Es stehen 30 Schachstufen zur Auswahl:

- 4 “Spaß”-Stufen für Anfänger. Bei diesen Stufen ("Spaß1" ist die niedrigste Stufe) macht der Spielcomputer absichtlich Fehler.
- 15 Zeit-Stufen für Züge, z.B. 10 S/Z (= 10 Sekunden pro Zug). Wenn die Trainer-Funktion deaktiviert ist, zieht der Spielcomputer seine Figuren innerhalb der festgelegten Zeit. Ist die Funktion aktiviert, nimmt sich der Spielcomputer u. U. etwas mehr Zeit.
- 10 Zeit-Stufen für Spiele, z.B. 30 M./PT (= 30 Minuten pro Partie). Jeder Spieler muss seine Figuren in der festgelegten Zeit ziehen. Die Zeit wird auf dem LCD-Display angezeigt. Wenn die Zeit abläuft, verlieren Sie, können in diesem Fall aber auf ESC drücken, um im normalen Modus (Figur ziehen oder auf SWAP drücken) weiterzuspielen. Bei diesen Stufen schaltet sich der Spielcomputer nicht automatisch aus. Das Symbol ⏲ bedeutet, dass momentan ein Zeitspiel gespielt wird. Spiele über 5, 25 und 30 Minuten können direkt durch Auswahl des entsprechenden Modus (siehe Kapitel 5.2.1) begonnen werden.
- 1 Stufe ohne Zeitbegrenzung [Unbegrenzt] – normalerweise "überlegt" der Spielcomputer so lange, bis Sie auf SWAP drücken.

## 3.11 Spielstile

Zusätzlich zu den verschiedenen Spielstufen können Sie einstellen, in welchem Stil der Computer spielen soll. Hierfür verfügt er über fünf verschiedene Einstellungen, die man ungefähr wie folgt beschreiben kann:

Sehr passiv  Passiv  Normal  Aktiv  Aggressiv

So legen Sie den Schachstil des Spielcomputers fest

(1) Wählen Sie über die **START**-Taste mit Hilfe von ▲ oder ▼ das Untermenü **Optionen** aus und bestätigen sie mit **ENTER**
(2) Wählen Sie die Option **STIL** aus und bestätigen Sie mit **ENTER**.
(3) Verwenden Sie ▲ oder ▼ um die 5 Stile anzuzeigen.
(4) Drücken Sie die ENTER-Taste, wenn der gewünschte Stil angezeigt wird.
(5) Drücken Sie 2 Mal auf ESC, um das Spiel fortzusetzen.

Es ist natürlich kaum möglich, die Stile scharf voneinander abzugrenzen. Je aktiver der Computer jedoch eingestellt ist, um so mehr wird er in der Regel mit seinen Figuren über die Brettmitte nach vorn gehen, Ihre Figuren angreifen und auch Überfälle auf Ihren König versuchen. Dazu muss man dann noch die gewählte Spielstufe in Rechnung stellen. Je schwächer sie ist, um so öfter kann es vorkommen, dass der Computer auch weniger qualifizierte Angriffe startet, die Sie widerlegen können.
Umgekehrt neigt der Computer in den passiven Stilstufen mehr dazu, die Figuren in seiner Bretthälfte zu behalten oder sich gar "einzuigeln", wobei er mehr auf Ihre Angriffe und Drohungen reagiert als selbst etwas zu unternehmen.
Wir glauben, dass der Computer im Prinzip auf Stufe 3 (Normal) am stärksten spielt, jedoch um speziell Angriff oder Verteidigung zu üben, können auch die anderen Stilstile durchaus lehrreich sein.

## 3.12 Stellungsbewertung

Während der Spielcomputer seinen eigenen Schachzug anzeigt, kann über die **START** – Taste das Hauptmenü aufgerufen werden, das in diesem Fall eine weitere Option (WERTUNG) enthält. Wenn Sie diese Option auswählen, können Sie eine Bewertung der Stellung sehen, z.B.:

**192** Der Spielcomputer glaubt, einen Vorteil von fast 2 Bauern zu haben.
**-54** Der Spielcomputer hat einen Nachteil von etwas über einem halben Bauern.
**Buch** Der Schachzug ist im "Buch" des Spielcomputers für Standarderöffnungszüge.

Drücken Sie zwei Mal auf ESC und führen Sie dann den Schachzug des Spielcomputers aus.

## 3.13 Tipps – Zugvorschläge vom Computer

Wenn Sie am Zug sind, können sie über die START – Taste das Hauptmenü aufrufen. Über die Tasten ▲ oder ▼ können Sie nun den Menüpunkt „TIPP" auswählen. Bestätigen Sie mit **ENTER.** Der Computer wird ihnen nun einne zug vorschlagen. Im LCD-Display erscheint die zu ziehende Figur gefolgt von Ausgangs-und Zielfeld.Sie führen den Zug in gewohnter Weise aus. Wenn Sie einen anderen Zug machen wollen, drücken Sie **ESC**. Dann wird die Anzeige gelöscht und Sie können nach Ihrer Wahl ziehen.

## 3.14 Die Lehr- und Trainerfunktionen

Ihre Orion Intelligent Chess bietet Ihnen verschiedene Hilfen beim Erlernen des Schachspiels.

### *3.14.1 Mögliche Züge der Figuren – die Lehrfunktion*

Wenn Sie noch Anfänger sind und die Möglichkeiten der Figuren ausprobieren, können Sie den Computer fragen, welche Züge eine Figur in einer gegebenen Stellung machen kann. Zu diesem Zweck drücken Sie, wenn Sie am Zug sind, zuerst die Figur, um die es geht, auf ihr Feld. Drücken sie nun die **LEGAL?**-Taste. Im LCD-Display blinkt auf den möglichen Zielfeldern nacheinander das „+ - Zeichen“ auf.
Gibt es überhaupt keinen legalen Zug, dann meldet der Computer einen Fehler. In der Anzeige erscheint FEHLER und sie hören den Fehlerton.

### *3.14.2 Warnungen vor Fehlern – die Trainerfunktion*

Die Trainer-Funktion weist Sie beim Schach auf schwache Züge hin und warnt Sie vor Drohungen des Spielcomputers.
So schalten Sie diese Funktion aus oder ein:
Wählen sie über die **START** – Taste mit den Tasten ▲ oder ▼ den Menüpunkt Optionen aus und bestätigen sie mit **ENTER**
Wählen Sie über die Tasten ▲ oder ▼die Option LEHRER aus .
Drücken Sie die **ENTER**-Taste, um zwischen 1 und 0 zu wechseln. (Das Symbol bedeutet, dass die Trainer-Funktion eingeschaltet ist.)
Drücken Sie 2 Mal auf **ESC**, um zum Spiel zurückzukehren.
Wenn der "Trainer" eingeschaltet ist, wird auf dem Display SICHER ? angezeigt, wenn der Spielcomputer der Meinung ist, dass Ihr letzter Zug ein Fehler ist. Sie haben dann folgende Möglichkeiten:

- Drücken Sie auf **SWAP**, um eine Erklärung zu erhalten, z.B.:
  - “Sie könnten mich matt setzen.”
  - “Ich kann Ihre Figur schlagen.”
  - “Sie könnten Material im Wert von 3 Bauern gewinnen.”
- Drücken Sie erneut auf **SWAP**, um den Zug zu sehen, den Sie nach Meinung des Spielcomputers übersehen haben.
- Drücken Sie auf ▼ und ziehen Sie Ihren Zug zurück.
- Drücken Sie auf **ESC**, um Ihren Zug stehen zu lassen.

Wenn der Spielcomputer ACHTUNG! anzeigt, beinhaltet sein eigener letzter Zug eine Drohung. Sie können dann auf **SWAP** drücken, um eine Erklärung zu erhalten, z.B. “Ich drohe, Sie matt zu setzen.”
Wenn Sie ein zweites Mal auf **SWAP** drücken, wird der bedrohliche Zug angezeigt. Drücken Sie zum Schluss auf **ESC**, um weiterzuspielen.
**Hinweis**: Wie gesagt, überlegt der Computer vor einer Warnung nur wenige Sekunden. In dieser kurzen Zeit kann er natürlich oft nicht alle Folgen Ihres Zuges bis zum Ende berechnen. Die Warnung kann bedeuten, dass Ihr Zug wirklich ein Fehler ist, muss es aber nicht. Sie ist eher in dem Sinn aufzufassen, ob Sie an diese oder jene Möglichkeit überhaupt gedacht haben. Vor allem wenn Ihre Spielstärke fortschreitet und Sie sich einen Zug gründlich überlegt haben, kann es durchaus sein, dass Sie Recht haben, wenn Sie Ihren Zug stehen lassen und weiter spielen. Es wird aber meist doch interessant sein, wenn Sie sich selbst prüfen, ob Sie das, wovor der Computer warnen will, bereits einkalkuliert hatten.

## 3.15 Der Aufgaben-Modus

Dieser Modus dient in besonderem Maße dazu, die vorhandenen schachlichen Grundkennisse zu vertiefen. In diesem Modus hat der Computer 100 Aufgaben einprogrammiert. Zu jeder Aufgabe gibt es nur eine richtige Lösung. Die Lösungen sind am Ende der Anleitung zu finden.

So verwenden Sie diese Funktion

1.) Über das Hauptmenü (**START**) wählen sie mit Hilfe von ▲ oder ▼ die Option "AUFGABE" aus und bestätigen mit **ENTER.**
2.) Wählen Sie eine Übungsnummer über ▲ oder ▼ und die **ENTER**-Taste aus. Das Symbol □ oder ■ zeigt, welche Seite den nächsten Zug ausführt, und eine über das Display laufende Meldung zeigt die Aufgabe an, z.B. "Finden Sie den Zug, der zum Matt führt!". Das Symbol ↕ ("blinkend") bedeutet, dass die Stellung auf dem Brett eine Übung ist.
3.) Spielen Sie den Zug, der Ihrer Meinung nach richtig ist.

Wenn Ihr Zug richtig ist:

- Der Computer zeigt Ihre Punkte für diese Übung an. Drücken Sie ▼, wenn Sie Ihren Prozentsatz für alle bisher gelösten Übungen sehen möchten.
- Drücken Sie die **ENTER**-Taste; die nächste Übungsnummer wird angezeigt. Drücken Sie die **ENTER**-Taste erneut, um diese Übungsnummer auszuwählen (oder verwenden Sie ▲ oder ▼ und die **ENTER**-Taste, um eine andere Übung auszuwählen).

Wenn Ihr Zug falsch ist:

- Der Spielcomputer summt und gibt eine entsprechende Meldung aus.
- Sie können jetzt auf **LEGAL?** drücken, um weitere Erklärungen anzuzeigen. Wenn Sie ein zweites Mal auf **LEGAL?** drücken, sagt Ihnen der Spielcomputer den richtigen Zug.
- Sie können ▼ drücken, um Ihren Zug zurückzuziehen und einen anderen Zug auszuprobieren.

Punktewertung

Generell erhalten Sie 6 Punkte, wenn Ihr erster Versuch richtig ist, 4 Punkte, wenn Ihr zweiter Versuch richtig ist, und 2 Punkte, wenn Ihr dritter Versuch richtig ist. Wenn der Spielcomputer Ihnen die Lösung gezeigt hat, erhalten Sie keine Punkte. Während einer Übung kann Ihre Punktzahl (in Prozent) als Eintrag "Stand:" im Hauptmenü (**START**) angesehen werden. Wenn Übungen übersprungen wurden (z.B. wenn nach Übung 5 zu Übung 10 gegangen wird), beginnt der Prozentsatz wieder bei Null.

**Hinweis:** Sofern Ihr (richtiger oder falscher) Zug nicht sofort matt setzt, können Sie auf SWAP drücken und von der momentanen Stellung aus gegen den Computer spielen. Hierdurch können Sie ausprobieren, welche Folgen Ihr Zug haben würde. Dies ist praktisch, um zu sehen, wie Sie Ihren Gegner schachmatt setzen können. In diesem Fall gibt der Spielcomputer "Trainer"-Meldungen aus, aber einige andere Funktionen (Tipps, Zurückziehen von Zügen) sind nicht verfügbar.

## 3.16 Berühmte Partien – Wie gut spielen Sie Schach

Im Spielcomputer befindet sich eine Datenbank mit 1040 Partien von 7 berühmten Spielern: 4 Schachmeister: Bobby Fischer (244 Spiele), Anatoli Karpow (244 Spiele), Garri Kasparow (244 Spiele), Wladimir Kramnik (254 Spiele) und 3 Computerprogramme: Deep Blue/ Deep Thought (20 Spiele), Deep Fritz (14 Spiele) und Deep Junior (20 Spiele).Wenn der Spielcomputer eines dieser Spiele demonstriert, können Sie versuchen, jeden Zug zu erraten, bevor er gezeigt wird. Je nachdem, wie oft Sie raten müssen, erhalten Sie hierfür entsprechende Punkte. Auf diese Weise beurteilt der Computer, wie gut Sie Schach spielen.

### *3.16.1 So verwenden Sie diese Funktion*

(1) Drücken Sie die Taste **HOW GOOD**. (Das Zeichen # bedeutet, dass sich der Spielcomputer im Modus "HOW GOOD" befindet.)

(2) Verwenden Sie ▲ oder ▼, um die berühmten Spieler anzuzeigen, und drücken Sie die **ENTER**-Taste, um einen Spieler auszuwählen.

(3) Verwenden Sie ▲ oder ▼, um die Spiele in der Liste des Spielers anzuzeigen. Wenn Sie die Taste gedrückt halten, können Sie schnell durch die Liste blättern. Für jedes Spiel werden folgende Informationen angezeigt: der Gegner, die Farbe des Gegners (□ / ■), das Datum und der Ort, an dem die Schachpartie gespielt wurde. Die Informationen laufen quer über das Display. Beispiel: Addison□1963 USA Ch

(4) Drücken Sie die ENTER-Taste, wenn das gewünschte Spiel gefunden wurde. Wenn der Gegner des berühmten Spielers Weiß hat, wird sein erster Zug demonstriert; führen Sie ihn ganz normal aus. Wenn kein Zug demonstriert wird, hat der Gegner Schwarz. Gehen Sie in diesem Fall direkt zu (5).

(5) Versuchen Sie jetzt, den Zug des berühmten Spielers zu erraten. Drücken Sie auf das Feld "Von". Wenn Sie falsch liegen, summt der Spielcomputer und Sie können es erneut versuchen.

(6) Wenn das Feld "Von" richtig ist, wird es in der unteren Zeile angezeigt. Versuchen Sie, das Feld "Nach" auf die gleiche Weise zu erraten.

(7) Wenn der Zug abgeschlossen ist, zeigt der Spielcomputer Ihre Punkte für diesen Zug and Ihren Prozentsatz für das Spiel an. (Wenn Sie mehr als 6 Mal falsch raten, erhalten Sie 0 Punkte, es sei denn, dass Sie innerhalb der 7 ersten Versuche das "Von"-Feld erraten. Im letzteren Fall erhalten Sie 1 Punkt.)

(8) Drücken Sie die ENTER-Taste. Führen Sie den nächsten Zug des Gegners aus und versuchen Sie, den Gegenzug zu erraten usw.

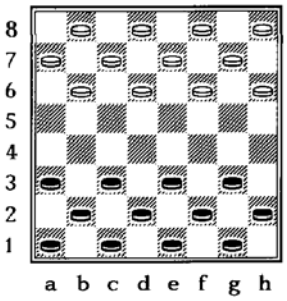
Drücken Sie, wenn Sie bei Schritt (5) oder (6) "aufgeben", auf **SWAP**. Der Spielcomputer hilft Ihnen in diesem Fall, den Zug zu beenden.
Wenn Sie ein anderes Spiel aus der Datenbank auswählen möchten, drücken Sie auf **START** und dann zwei Mal die **ENTER**-Taste (so als ob Sie ein normales Schachspiel beginnen würden). Drücken Sie dann auf **HOW GOOD** und gehen Sie wie oben beschrieben vor.

# 4 Das Damespiel

Im folgenden erhalten Sie eine Übersicht über die Regeln des Dame-Spiels. Beachten Sie bitte, dass der Computer sich strikt an die internationalen Spielregeln hält. Sollten Sie der Ansicht sein, dass der Computer "schummelt" oder gar einen regelwidrigen Zug macht, schauen Sie bitte zuerst die Regeln nach.

## 4.1 Die Dameregeln

### *4.1.1 Ziel des Spiels*




Dame wird auf einem Brett mit 64 Feldern gespielt. Zu Beginn über insgesamt zwölf Spielsteine. Im folgenden Text unterscheiden wir zwischen den sogenannten Schwarzen (also die Partei, welche die schwarzen Steine führt) und den Weißen (die Partei, welche die weißen Steine führt). **Schwarz beginnt bei Dame immer das Spiel**. Die Steine der beiden Parteien werden zu Beginn wie nebenstehend aufgebaut.
Das Ziel des Spiels ist es, dem Gegner keine Zugmöglichkeit mehr einzuräumen. Ähnlich wie Schach ist auch Dame ein strategisches Spiel.

Gewonnen hat die Partei, die entweder alle Steine des Gegners geschlagen oder so blockiert hat, dass es für den Gegner keine Zugmöglichkeit mehr gibt. Wie beim Schach kann es vorkommen, dass ein Spiel unentschieden endet. Dies ist der Fall, wenn entweder alle Steine abgetauscht wurden oder nur noch wenige Steine in gleicher Zahl auf dem Brett übrig bleiben.

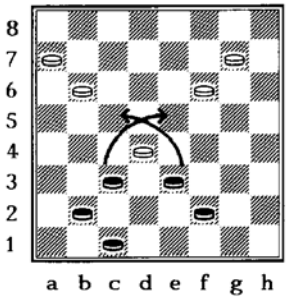
### *4.1.2 Die Zugmöglichkeiten der Steine*

Zu Beginn des Spiels werden alle 24 Figuren als Steine bezeichnet. Wenn ein Stein im späteren Spielverlauf die letzte Reihe erreichen sollte, bezeichnet man den umgewandelten Stein als Dame. **Die Steine bewegen sich in schräger Richtung immer nur ein Feld vorwärts**.
Voraussetzung dafür ist, dass das Feld **frei**, d.h. **nicht** von einer anderen Figur besetzt ist. In der Ausgangsstellung hat Schwarz z.B. nur die folgenden Zugmöglichkeiten:

| | | | |
|---|---|---|---|
| | **a3** | **nach** | **b4** |
| **oder** | **c3** | **nach** | **b4** |
| **oder** | **c3** | **nach** | **d4** |
| **oder** | **e3** | **nach** | **d4** |
| **oder** | **e3** | **nach** | **f4** |
| **oder** | **g3** | **nach** | **f4** |
| **oder** | **g3** | **nach** | **h4** |

**Wichtig**: Beachten Sie bitte, dass die normalen Spielsteine, ähnlich wie der Bauer beim Schach, immer **nur vorwärts** ziehen können!

*4.1.3 Das Schlagen einer Figur*

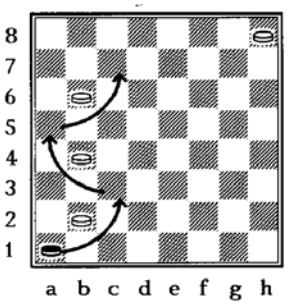


Einen gegnerischen Stein kann man schlagen, indem man mit dem eigenen Stein **über einen gegnerischen Stein springt** und diesen dann anschließend entfernt. Der schlagende Stein muss **zwingend** auf einem freien Feld ankommen. Die nebenstehende Abbildung illustriert einen Schlagfall:
In dieser Stellung hat Schwarz 2 Schlagmöglichkeiten

- Der schwarze Stein auf C3 kann den weißen Stein auf D4 schlagen, indem er über diesen Stein seitlich hinwegspringt und auf dem Feld E5 postiert wird. Der weiße Stein auf D4 muss vom Brett genommen werden.
- Der Stein auf E3 kann den weißen Stein auf D4 ebenfalls schlagen. Dazu muss er schräg über den Stein D4 springen und auf dem Feld C5 postiert werden. Dann muss der weiße Stein auf D4 entfernt werden.

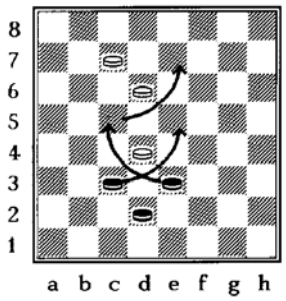
Im Unterschied zum Schachspiel ist das **Schlagen eines gegnerischen Steines Pflicht**. Wenn also die Möglichkeit besteht, einen gegnerischen Stein zu schlagen, muss dies **unbedingt** getan werden. Falls Sie eine Schlagmöglichkeit übersehen, **sollte** Ihr Gegner Sie darauf hinweisen. Wenn es im Spiel gegen den Computer vorkommen sollte, dass Sie einen Schlagzug übersehen, wird der Rechner Sie mit einer Fehlermeldung (Signalton) daran erinnern.

4.1.3.1 Mehrfaches Schlagen einer Figur



Wenn Sie einen Stein schlagen und auf ein Feld kommen, von dem aus ein weiteres Schlagen möglich ist, **müssen** Sie den nächsten Schlagzug ebenfalls ausführen. Nebenstehendes Beispiel zeigt ein **mehrfaches Schlagen**:
In dieser Stellung kann und muss der schwarze Stein auf A1 mehrere weiße Steine hintereinander schlagen. Von A1 aus schlägt der schwarze Stein den weißen Stein auf B2 und landet auf dem Feld C3. Vom Feld C3 muss der Schwarze den Weißen auf B4 schlagen und landet auf dem Feld A5. Der letzte Schlagzug geschieht jetzt von A5 aus, schlägt B6 und landet schließlich auf dem Feld C7. Damit ist der **dreifache Schlagzug** ausgeführt.

Falls Sie in eine Spielsituation kommen, wo zwei verschiedene Schlagvarianten möglich sind und in einer Variante mehr Steine geschlagen werden könnten, ist die Entscheidung, welche Variante gewählt wird, dem Spieler überlassen. Achten Sie aber darauf, dass Sie einen der beiden Schlagzüge ausführen müssen. Dazu ein Beispiel:



Der schwarze Stein auf C3 kann den weißen Stein auf D4 schlagen und landet auf dem Feld E5. Mit diesem Schlagzug erobert Schwarz nur einen Stein. Schwarz kann aber von E3 den weißen Stein auf D4 schlagen, landet auf dem Feld C5, erobert noch den weißen Stein auf D6 und schließt die Zugbewegung auf dem Feld E7 ab. Obwohl der letzte Schlagzug von Schwarz zwei Steine erobert, kann Schwarz frei entscheiden, welchen Schlagzug er bevorzugt. Meistens, aber nicht immer ist der Schlagzug am besten, der das meiste Material gewinnt.

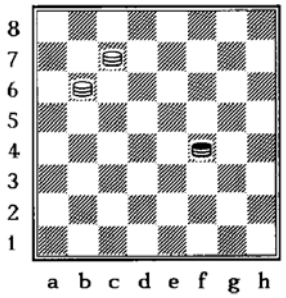
### *4.1.4 Die Dame*

#### 4.1.4.1 Umwandlung in eine Dame

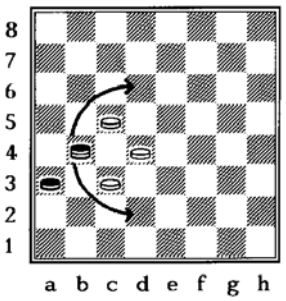
Ähnlich wie bei der Bauernumwandlung beim Schach verwandelt sich ein Stein, der die letzte Reihe erreicht, in eine Dame. Die Umwandlung **muss** sofort durchgeführt werden. Um den Stein als Dame zu kennzeichnen, legt man einen zweiten Stein auf den unteren, so dass sich die Dame auch optisch von den anderen Spielsteinen durch ihre Größe unterscheidet. Die Dame zeichnet sich durch mehr Wirkung als die einfachen Spielsteine aus.

#### 4.1.4.2 Zugmöglichkeiten der Dame

Die Dame ist viel wirkungsvoller als ein normaler Spielstein, weil sie im Unterschied zum normalen Spielstein **sowohl vorwärts als auch rückwärts ziehen kann, allerdings nur jeweils ein Feld weit** (außer bei Schlagzügen). Zur Illustration einige Beispiele:

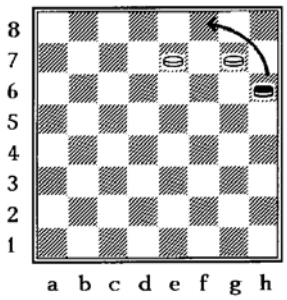


In dieser Position kann die schwarze **Dame auf F4** auf die Felder G5, E5, G3 oder E3 ziehen. Im Unterschied zum normalen Stein darf die schwarze Dame also auch auf die für den normalen Stein auf F4 unzugänglichen Felder E3 und G3 gehen.



Hier kann die schwarze Dame B4 sowohl den weißen Stein auf C5 schlagen und landet auf dem Feld D6 oder sie nimmt den weißen Stein auf C3 und landet dann auf D2. Ein normaler schwarzer Stein hätte den Schlagzug über C3 nach D2 **nicht** ausführen können, da er nur vorwärts ziehen darf.

**Wichtig**: Wenn ein Stein mit einem Schlagzug auf die letzte Reihe gelangt und sich dort in eine Dame umwandelt, darf er trotzdem nicht weiterschlagen. Beispiel nachstehend:

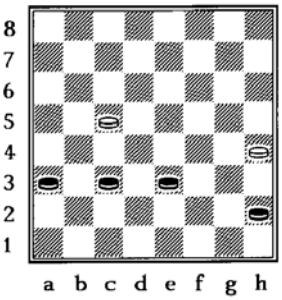



In dieser Stellung schlägt der schwarze Stein H6 den weißen Stein G7 und gelangt mit dem Schlagzug auf die letzte Reihe. Er wandelt sich jetzt in eine Dame um, darf aber nicht weiter auf E7 schlagen, weil das Zugrecht an den Weißen übergegangen ist.

### *4.1.5 Tipps und Hinweise für Anfänger*

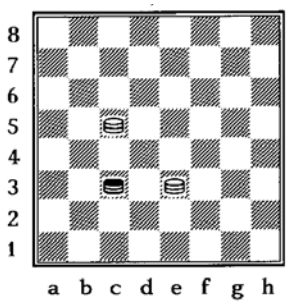
#### 4.1.5.1 Der Materialgewinn

Die wirksamste und häufigste Gewinnstrategie besteht darin, einen **materiellen Vorteil** zu erreichen. Dies bedeutet, dass Sie versuchen, Ihrem Gegner soviel Material (Steine) wie nur möglich abzunehmen und gleichzeitig ihre eigenen Verluste begrenzen. Sie sollten in einer Partie möglichst häufig die Figuren des Gegners mit Schlagdrohungen konfrontieren. Dies ist besonders effektiv, wenn sich die gegnerischen Steine nicht so leicht einem Angriff entziehen können. Ein Beispiel:




In folgender Position ist Schwarz am Zug und **bedroht** den weißen Stein auf C5, indem er mit seinem Stein auf **C3 nach B4** zieht. Dieser Zug droht nach D6 zu kommen und gleichzeitig auf C5 zu schlagen. Dieser Zug ist besonders stark, weil Weiß keine Chance hat, etwas gegen die Drohung zu unternehmen. Weiß wird also den Stein auf C5 zwingend verlieren. Auch auf der anderen Seite des Brettes steht Weiß vor großen Schwierigkeiten. Der einzige mögliche Zug wäre von H4 nach G3, danach kann aber Schwarz den Stein einfach schlagen, indem er diesen Stein von H2 aus nach F4 springend schlägt. Deshalb ist die oben abgebildete Stellung für Schwarz **zwingend** gewonnen.

Komplizierter wird die Angelegenheit, wenn mehrere Damen auf dem Brett sind. In der folgenden Position hat Schwarz zwei Damen, während dem Weißen nur eine Dame übrig geblieben ist.



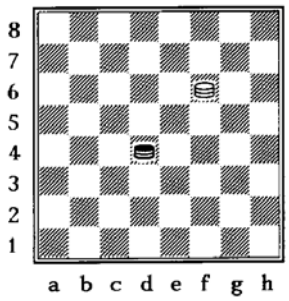

Die Stellung unterstreicht eindrucksvoll, welche trickreichen Möglichkeiten das Spiel mit den Damen bietet. Die schwarze Dame geht in der aufgezeigten Position einfach auf das **Feld D4**, obwohl sie dieser Zug scheinbar in die Schlagbereiche der weißen Damen hineinführt. Da aber die Zielfelder (Landefelder) der weißen Damen gleichzeitig von beiden Damen besetzt sind, kann Weiß die schwarze Dame nicht schlagen. Im Gegenteil: die schwarze Dame bedroht jetzt gleichzeitig die beiden weißen Damen und kann entweder die Dame auf C5 oder E3 schlagen. Weiß kann nur eine Dame durch einen Zug retten und die Partie wird wohl durch Gleichheit des Materials mit einem Unentschieden enden.

**Fazit**: Vermeiden Sie den häufigsten Fehler, eine Figur auf einem Feld zu postieren, wo sie ohne sonstigen Ausgleich vom Gegner geschlagen werden kann! Überlegen Sie vor jedem Zug: “Kann der Stein nach meinem Zug geschlagen werden?” und “Welche Drohung hat mein Gegner mit seinem letzten Zug aufgestellt?”

#### 4.1.5.2 Die Nachhut oder Reserve

Im Normalfall werden die meisten Partien durch einen Materialvorteil einer Partei entschieden. Material ist ein wichtiger, aber nicht der einzige Faktor, der zu einem Sieg verhelfen kann. Es ist sehr wichtig, die in der Ausgangsstellung auf den hinteren Reihen platzierten Steine möglichst lange dort zu belassen. Für Schwarz wären dies die Felder A1, C1, E1 und G1. Weiß sollte seine Steine auf B8, D8, F8, H8 solange wie möglich auf den Ursprungsfeldern lassen. Warum? Solange diese Steine dort stehen, wird es der Gegenpartei sehr schwer fallen, einen eigenen Stein auf die letzte Reihe zu bringen und in eine Dame umzuwandeln. Stellen Sie sich diese Steine als eine Barriere vor. Eine bewährte Strategie ist es, zu Beginn des Spiels die vorderen Steine gleichmäßig in das Spiel zu bringen und möglichst viele Schlagdrohungen zu schaffen. Natürlich werden Sie im Verlauf der Partie auch die hinteren Steine ziehen müssen. Überlegen Sie genau, warum und welchen der hinteren Steine Sie in das Spiel bringen wollen. Falls Sie einen der hinteren Steine ziehen, rücken Sie zuerst mit den Steinen auf den Eckfeldern (A1 für Schwarz und H8 für Weiß). Die zweitbeste Alternative für die hinteren Steine ist ein Zug mit dem Stein auf E1 (Schwarz) oder mit D8 (Weiß).

4.1.5.3 Dame gegen Dame

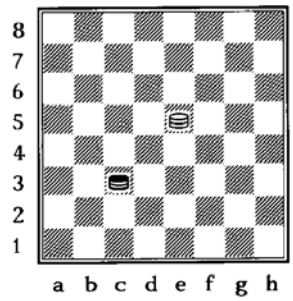


Im Spiel Dame gegen Dame gibt es einige Feinheiten zu beachten. Betrachten wir einmal das vorstehende Beispiel. Wenn Weiß mit seiner Dame nach G7 zieht, antwortet Schwarz mit einem Zug von D4 nach E5. Weiß hat jetzt drei Möglichkeiten, seine Dame zu schützen, indem er von G7 auf die Felder H8, F6 oder H6 zieht. In allen drei Fällen würde Schwarz dann einfach mit dem Zug E5 nach F6 antworten und Weiß würde anschließend zwingend seine Dame verlieren. Falls Weiß in der Ausgangsstellung versucht, über E7 zu fliehen, erwidert Schwarz mit dem Todesstoß D4 nach E5.

Weiß wird immer zwangsläufig seine Dame verlieren, da er immer gezwungen sein wird, vom Ende des Brettes wegzuziehen. Dann gerät seine Dame aber auf ein Feld, wo sie geschlagen werden kann. In der abgebildeten Position ist das Spiel demnach für Schwarz gewonnen.

4.1.5.4 Die Doppelecke

Es können sich viele Gefahren ergeben, wenn eine Dame in eine Ecke oder zur letzten Reihe zurückzieht. Zum Schluss noch ein Beispiel mit Weiß am Zug:

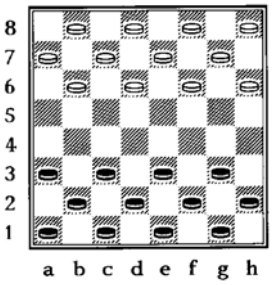


Im Unterschied zur vorherigen Stellung kann Weiß am Zuge die weiße Dame zur sogenannten **Doppelecke** ziehen; in diesem Beispiel die Felder A7 und B8. Eine Doppelecke bietet einen **sehr guten Schutz**, da beide Eckfelder am Rand des Brettes sind und die Dame auf diesen freien Feldern hin und her ziehen kann. Damit ist sie vor Angriffen der gegnerischen Dame ausgezeichnet geschützt, weil sie nicht aus der Ecke vertrieben werden kann. Das Spiel endet unentschieden.

## 4.2 Dame gegen den Computer spielen

Drücken Sie auf **START**, auf dem Display sehen Sie „N. Spiel“ blinken. Drücken Sie **ENTER**. Nun können Sie mit Hilfe der Tasten ▲ oder ▼ das Spiel DAME auswählen. Um zu bestätigen, drücken sie nochmals die Taste **ENTER.**

### *4.2.1 Die Damesteine in der Grundaufstellung*




Stellen Sie jetzt die Spielsteine in der vorgeschriebenen Grundstellung auf. Das Eckfeld auf der rechten unteren Seite muss die weiße Farbe aufweisen. Hier noch einmal eine Darstellung der Grundstellung bei Dame:

### *4.2.2 Die Notation der Spielzüge*

Der Computer zeigt seine Spielzüge mit Hilfe der sogenannten “algebraischen Notation” auf dem LCD-Display an. Das hört sich kompliziert an; das Prinzip ist aber einfach zu verstehen. Die senkrechten Linien des Spielbrettes sind mit den Buchstaben A bis H gekennzeichnet, also vertikal von links nach rechts. Die Spalten sind mittels Zahlen gekennzeichnet. Links unten beginnt es mit der Zahl 1 und endet an der linken oberen Ecke mit der Zahl 8.
Jedes Feld kann mit der Kombination der Koordinaten von Buchstabe und Zahl eindeutig zugeordnet werden.

**Tipp**: Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, sind auf jedem Feld des Spielbrettes die Koordinaten genau angegeben. Wenn der Computer Ihnen seine Züge auf der LCD-Anzeige darstellt, können Sie sich hervorragend an den beschrifteten Feldern orientieren.

### *4.2.3 Spielzüge ausführen*

Um einen Zug auszuführen, müssen Sie zuerst mit dem Spielstein auf das sogenannte Ausgangsfeld drücken. Als Ausgangsfeld bezeichnen wir das Feld, auf dem die Figur steht. Auf dem LCD-Display erscheint jetzt das Farbsymbol ■ (in diesem Fall für Schwarz) für die Partei die am Zug ist und die Koordinate des gedrückten Ausgangsfeldes. Der gewählte Stein blinkt dazu noch auf dem LCD-Brett. Nun ziehen Sie die Figur auf das geplante Zielfeld und drücken auf dieses Feld, um den Zug endgültig abzuschließen. Nachdem Sie den Zug korrekt eingegeben haben, wechselt das Farbsymbol für die Gegenpartei –in unserem Beispiel wäre dies jetzt □ für Weiß– und der Computer wird seinen Zug in der LCD-Anzeige darstellen. Zuerst erscheint die Koordinate **blinkend** für das Ausgangsfeld auf der Anzeige, z.B. **F6**. Nehmen Sie jetzt den Stein auf **F6** und drücken auf dieses Ausgangsfeld. Jetzt zeigt der Computer **blinkend** die Koordinate für das Zielfeld an, z.B. **E5**. Nehmen Sie den Spielstein, führen ihn zum Feld **E5** und drücken auf dieses Zielfeld. Damit ist der Zug für den Computer eingegeben und können jetzt Ihren Zug ausführen.

### *4.2.4 Der Zug des Computers*

Wenn die Sanduhr in der LCD-Anzeige erscheint, bedeutet dies, dass der Computer an seinem Gegenzug rechnet. Während des Rechenvorgangs reagiert der Computer auf keine Tasteneingabe außer der **SWAP** Taste.
Nachdem der Computer seinen Zug ausgespielt hat, zeigt das Display das entsprechende Farbsymbol und die Koordinaten des Ausgangs- und Zielfeldes an. Drücken Sie zuerst auf das Ausgangsfeld des angezeigten Zuges. In der Anzeige wird jetzt das Zielfeld angezeigt. Anschließend können Sie anhand der Farbsymbole □ oder ■ erkennen, welche Seite am Zug ist. Wenn Sie gegen den Computer mit Weiß spielen wollen, drücken Sie zu Beginn der Partie einfach **SWAP.**

### *4.2.5 Die Dame-Regeln beachten*

Beachten Sie, dass der Computer die zuvor beschriebenen Regeln des Dame-Spiels strikt einhält. Wenn Sie eine Fehleingabe gemacht haben, z.B. das Drücken einer falschen Taste oder einen regelwidrigen Spielzug, macht Sie das Gerät mit einem **Signalton** darauf aufmerksam. Sehr häufig kommt es zu Fehlermeldungen, weil sich der menschliche Spieler nicht streng an die internationalen Regeln gehalten hat. Führen Sie z.B. einen mehrfachen Schlagzug scheinbar korrekt aus und es kommt doch zu einer Fehlermeldung, dann haben Sie sehr wahrscheinlich gegen eine der Regeln des Spiels verstoßen. Schauen Sie in Zweifelsfällen lieber noch einmal im Kapitel über die Dame-Spielregeln nach, ob Sie alle Regeln richtig interpretiert haben.

**Tipp**: Sie können einen Zug sehr einfach rückgängig machen, wenn Sie bisher nur das Ausgangsfeld gedrückt haben. Drücken Sie erneut auf das Ausgangsfeld, dann können Sie einen anderen Zug spielen.

### *4.2.6 Fehlermeldungen*

Der eingebaute Tongenerator gibt Ihnen während einer Partie nützliche Hinweise, z.B. bei Fehleingaben. Wenn Sie eine Taste oder ein Spielfeld drücken, kommentiert der Computer jede dieser Eingaben mit einem Signalton. So haben Sie immer Gewissheit, dass die Eingabe erfolgreich verlaufen ist. Falls ein Fehler gemacht wurde, informiert Sie das Gerät mit einem tiefen Signalton.

### *4.2.7 Spezielle Züge*

#### 4.2.7.1 Schlagzüge

Drücken Sie bei einem Schlagzug zunächst das Ausgangsfeld, überspringen Sie dann den zu schlagenden Stein und drücken Sie das Zielfeld Ihres Steines. In der Anzeige erscheint blinkend die Koordinate des Steines, der geschlagen wurde, zusammen mit einem "**=X**". Entfernen Sie den geschlagenen Stein vom Brett und drücken auf das Feld, auf dem dieser gestanden war. Damit ist der Schlagzug ausgeführt. Falls der Computer einen Schlagzug ausführen will, muss genauso verfahren werden.

#### 4.2.7.2 Mehrere Schlagzüge hintereinander

Falls der Computer oder Sie selbst mehrere Schlagzüge hintereinander ausführen, müssen Sie die oben beschriebene Vorgehensweise mehrfach wiederholen. Sind alle Schlagzüge ausgeführt, erscheint wieder das normale Bereitschaftssymbol.

#### 4.2.7.3 Eine Dame holen

Wenn Sie auf die gegenüberliegende Grundreihe gelangen und eine Dame holen, erscheint blinkend die Koordinate des Umwandlungsfeldes und das Symbol für die Dame auf dem Display. Verwandeln Sie jetzt Ihren Stein zu einer Dame (indem Sie einen anderen Stein draufstellen) und drücken Sie **nochmals** zur Bestätigung das Umwandlungsfeld. Verfahren Sie entsprechend, wenn der Computer eine Dame geholt hat.

### *4.2.8 Das gewonnene Spiel*

Wenn eine der beiden Parteien einen Gewinnzug ausführt -entweder durch das Erobern des letzten Spielsteins des Gegners oder weil der Gegner keinen Zug mehr ausführen kann - wird das LCD bei einem Sieg von Schwarz **SG 1:0** oder aber bei einem Weiß-Sieg **WG 0:1** anzeigen.

### *4.2.9 Computer unterbrechen und Seitenwechsel*

Wenn Sie die Taste **SWAP** drücken, während der Computer rechnet, wird er sofort den bis dahin ermittelten besten Zug ausspielen. Wenn Sie die Taste **SWAP** drücken, wenn Sie selbst am Zug sind, tauschen Sie damit die Seiten. Nehmen wir einmal an, Sie haben bisher mit den schwarzen Steinen gespielt, und Sie möchten jetzt lieber die Partie als Weißer fortsetzen. Drücken Sie, während Sie am Zug sind, **SWAP.** Der Computer wird jetzt mit Ihnen die **Seiten tauschen** und die bisher von Ihnen geführten schwarzen Steine übernehmen.

### *4.2.10 Spielstufen für Dame*

Der Computer verfügt über insgesamt 16 Spielstufen für Dame. Auf Stufe 1 spielt der Rechner am schwächsten, auf Spielstufe 16 am stärksten. Falls Sie neue Batterien eingesetzt oder gerade von Schach nach Dame umgeschaltet haben, wird automatisch die leichteste Spielstufe **1** aktiv. Auf den niedrigen Spielstufen macht der Computer im Unterschied zu den höheren Stufen relativ häufiger Fehler.

Um die eingestellte Stufe anzuzeigen, drücken Sie die Taste **START**. Wählen sie nun über die Tasten ▲ oder ▼die Option STUFE aus. Bestätigen sie mit **ENTER**. Nun können sie über ▲ oder ▼die Spielstufe auswählen. Diese wird dann wieder mit **ENTER** betätigt. Nun können Sie mit der ausgewählten Spielstufe weiterspielen.

- Auf den Stufen 1 - 11 wird der Computer in der Regel sehr rasch antworten.
- Auf den Stufen 12 - 13 dauert es ca. 2 - 5 Sekunden, bis der Computer antwortet.
- Auf den Stufen 14 - 16 verlängert sich die Reaktionszeit des Computers bis zu 15 Sekunden.

### *4.2.11 Züge zurücknehmen*

Falls Sie einen Zug gespielt haben und diesen nachträglich als Fehler erkennen, nachdem der Computer seinen Zug ausgeführt hat, können Sie den Zug des Computers und den eigenen Fehlzug zurücknehmen. Der Computer muss zunächst seinen Zug vollständig ausgeführt haben, bevor Sie das Zugpaar zurücknehmen können. Drücken Sie hierfür die Taste ▼. Nun müssen sie den Zug des Computers zurücknehmen. Danach können sie durch erneutes Drücken auf ▼ ihren eigenen Zug zurückziehen.

### *4.2.12 Spiel unterbrechen und speichern*

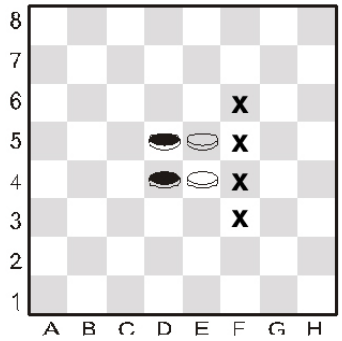
Falls Sie ein Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen möchten, schalten Sie den Computer mit der Taste **ON/OFF** ab. Auch wenn Sie den Computer erst Tage später wieder einschalten, kann so das Spiel unverändert aufgenommen werden, da der Computer die letzte Position speichert.

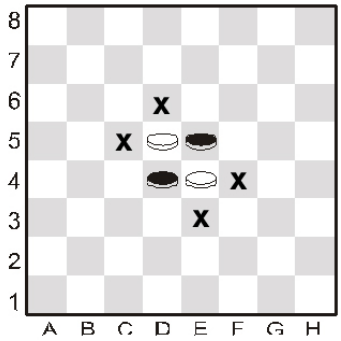
# 5 Reversi

## 5.1 Die Reversi- Regeln

Reversi ist ein Spiel, das von zwei Spielern auf einem Brett mit 64 Feldern gespielt wird. Insgesamt 64 Steine, die auf der einen Seite weiß, auf der anderen dunkel gefärbt sind, kommen dabei zum Einsatz.
Beim Start des Spiels ist das Brett leer. Dem einen Spieler („Weiß“) stehen 32 helle Steine, dem anderen Spieler („Schwarz“) 32 dunkle Steine zu Verfügung. Schwarz beginnt grundsätzlich die Partie, danach muss Weiß ziehen. Jedes Mal, wenn ein Spieler am Zug ist, muss er einen Spielstein mit seiner Farbe auf ein leeres Feld auf dem Brett setzen - vorausgesetzt, dies ist nach den Spielregeln möglich, die jetzt im folgenden Abschnitt erklärt werden.

### *5.1.1 Start einer Partie*



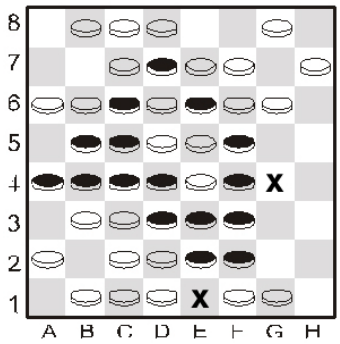

Zu Beginn einer Partie setzt Schwarz einen Stein auf eines der zentralen Felder in der Mitte des Brettes: **d4, e4, d5** und **e5**. Weiß antwortet, in dem er ebenfalls einen Stein auf eines der freien Felder setzt. Schwarz besetzt dann ein drittes Zentralfeld und Weiß besetzt das letzte übrig gebliebene Zentralfeld. An diesem Punkt der Partie sind zwei Muster möglich.

### *5.1.2 Spiel fortsetzen*

Sobald die vier Zentralfelder besetzt wurden, wird das Spiel nach den folgenden Regeln fortgesetzt:
Wenn ein Spieler (z.B. Schwarz) am Zug ist, muss er einen seiner Steine so legen, dass ein oder mehrere Steine des Gegners von dem neu gesetzten und einem bereits gelegten (schwarzen) Stein in einer ununterbrochenen geraden Linie eingeschlossen werden. Die Linie der Figuren kann horizontal, vertikal oder diagonal sein.
Im linken Diagramm kann Schwarz einen Stein auf f4 einfügen und damit den weißen Stein auf e4 zwischen den schwarzen Steinen auf f4 und d4 einschließen. Schwarz könnte auch auf f3, f5 oder f6 setzen. Im rechten Diagramm kann er auf c5, d6, e3 oder f4 setzen. Die Figuren, die zwischen den Spielsteinen des Gegners „eingesperrt” sind, werden **umgedreht**, so dass sie die gleiche Farbe wie die Steine annehmen, von denen sie eingeschlossen wurden. Sie sind damit „geschlagen”, bleiben aber auf dem Brett.

**Beispiel**: Das Spiel beginnt so, wie auf dem linken Diagramm gezeigt. Bei seinem dritten Zug setzt Schwarz einen Stein auf f6, der weiße Stein auf e5 ist zwischen dem neuen Stein und dem Stein auf d4 eingeschlossen. Die 3 Steine formen eine ununterbrochene diagonale Linie.

Der Stein auf e5 wird **umgedreht**, so dass er mit der dunklen Farbe nach oben zeigt. Natürlich können auch mehrere Steine in einer Linie gleichzeitig Ihre Farbe wechseln. Wenn zum Beispiel zwischen einem bereits gesetztem schwarzen Stein und einem neu gesetzten 3 weiße Steine in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Linie stehen, wechseln diese alle gleichzeitig Ihre Farbe. Derselbe Stein kann während einer Partie mehrfach seine Farbe wechseln. In der rechten Position kann Weiß z.B. den letzten schwarzen Zug durch Setzen auf e1 beantworten. Danach werden alle schwarzen Steine von e2 bis e3 weiß.




Mehr als eine Reihe von Steinen kann gleichzeitig die Farbe wechseln. Das gleiche Diagramm zeigt auch dazu ein Beispiel:
Falls Weiß einen Stein auf g4 setzt, schlägt" dieser die schwarzen Steine in drei Richtungen: f5-e6-d7, f3-e2 sowie außerdem auch den Stein f4. Alle diese Steine wechseln jetzt ihre Farbe und werden weiß.

### *5.1.3 Aussetzen eines Spielers*

Falls ein Spieler seinen Stein nicht wie zuvor beschrieben setzen kann (so dass ein feindlicher Stein umgedreht wird), muss er **aussetzen** („passen") und der Gegner ist erneut am Zug. Dies ist nur dann möglich und erlaubt, wenn kein legaler Zug möglich ist.

### *5.1.4 Ergebnis der Partie*

Keiner der Spieler kann mehr als 32 Figuren auf das Brett setzen. Das Spiel endet dann, wenn kein Spieler mehr fortsetzen kann. Gewinner ist derjenige, der die meisten Steine der eigenen Farbe auf dem Brett hat. Ist die Anzahl der Steine nach dem Ende der Partie gleich, wird die Partie als unentschieden gewertet.

## 5.2 Spielen gegen den Computer

### *5.2.1 Starten des Spieles*

Um das Spiel Reversi zu starten, drücken Sie zuerst **START**. Dann wählen Sie mit Hilfe der Tasten▲ oder ▼ die Option N. Spiel aus und bestätigen Sie mit **ENTER**. Nun können Sie über ▲ oder ▼ das Spiel **Reversi** auswählen und ihren Wunsch mit **ENTER** bestätigen.

### *5.2.2 Eingabe der Spielzüge*

Wenn Sie an der Reihe sind, berühren Sie einfach das Feld, auf das Sie einen Ihrer Steine setzen möchten.
Setzen Sie danach den Spielstein des Computers auf das Feld, welches im Display **blinkend** angezeigt wird, und drücken Sie ihn herunter.
Ab dem dritten Zug von Schwarz müssen immer Spielsteine umgedreht werden (siehe Absatz „Spiel fortsetzen“5.1.2). Sobald Sie einen neuen Spielstein auf das Spielfeld gesetzt haben, zeigt Ihnen das Display die Koordinaten der Spielsteine, die umgedreht werden müssen. Drücken Sie auf das jeweilige Spielfeld, nachdem Sie die Figur umgedreht haben, um dem Computer den Spielzug zu bestätigen. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis alle Spielsteine der jeweiligen Linie(n) umgedreht sind.
Falls Sie den Regeln entsprechend „passen“ müssen, zeigt der Computer dies im LCD-Display an.

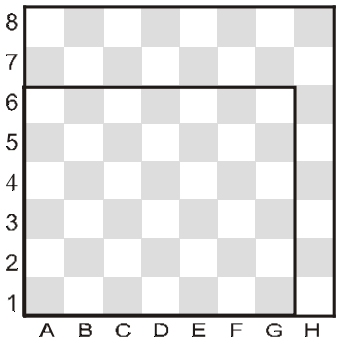
Nach ein paar Sekunden geht das Spiel ganz normal weiter. Falls der Computer “passen” muss, wird dies in der Anzeige ebenfalls für einige Momente angezeigt. Danach erscheint wieder das normale Display und Sie können Ihren Zug eingeben.

# 6 Vier in einer Reihe

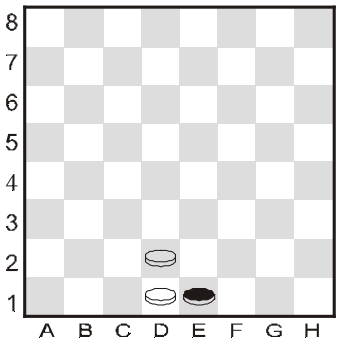
## 6.1 Die Regeln

4 in einer Reihe ist ein Spiel für zwei Personen. Es werden Spielsteine auf einem Brett benutzt, das sich auf 7 vertikale Linien beschränkt. Üblicherweise bieten die Linien Platz für 6 Steine, der Computer gibt Ihnen aber die Möglichkeit, dieses Spiel auch auf einem größeren Brett auszutragen. Ein Spieler („Weiß“) verfügt über die weißen, der Gegner („Schwarz)“ über die schwarzen Steine. Zu Beginn einer Partie sind die einzelnen Spalten leer.

Weiß beginnt damit, seine Steine auf ein beliebiges Feld in der unteren Reihe (a1-g1) zu setzen. Jeder Spieler setzt danach immer abwechselnd einen Stein pro Zug. Jeder Stein muss auf einem leeren Feld platziert werden, entweder auf der untersten Reihe oder unmittelbar über einem gesetzten Stein.




Z.B. beginnt Weiß ein Spiel durch Setzen eines Steins auf d1. Schwarz kann nun einen Stein direkt über dem weißen Stein auf d2 oder auf ein beliebiges freies Feld auf der Grundreihe setzen (a1, b1, c1, e1, f1, g1, h1). Falls Schwarz einen Stein auf e1 setzt, kann Weiß einen Stein auf d2, e2 oder die Grundreihe setzen. Die Position könnte wie folgt aussehen:




In seinem zweiten Zug kann Schwarz eines der Felder a1, b1, c1, d3, e2, f1, g1 oder h1 besetzen. Das Ziel des Spiels besteht darin, vier Steine der eigenen Farbe so zu platzieren, dass sie eine **durchgehende vertikale, horizontale oder diagonale Linie** bilden. Der Spieler, der dies zuerst erreicht, hat gewonnen. Falls es keinem der Spieler gelingt, eine Reihe mit vier Steinen zu bilden, ist die Partie unentschieden.

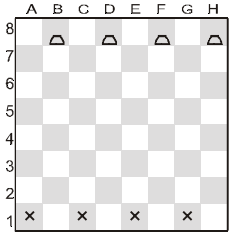
## 6.2 Das Spiel gegen den Computer

Um das Spiel Reversi zu starten, drücken Sie zuerst **START**. Dann wählen Sie mit Hilfe der Tasten▲ oder ▼ die Option N. Spiel aus und bestätigen Sie mit **ENTER**. Nun können Sie über ▲ oder ▼ das Spiel **4 IN R.** auswählen und ihren Wunsch mit **ENTER** bestätigen. Nun zeigt das Display **„REIHEN 6“.** Bevor Sie eine Partie beginnen können, müssen Sie die Spielfeldgröße festlegen. Das Brett ist immer 7 Linien breit, kann aber entweder 6, 7 oder 8 Reihen hoch sein. Mit den Tasten ▲ oder ▼können Sie hier die verschiedenen Reihen einstellen. Bestätigen Sie Ihre Wahl danach mit **ENTER**. Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie einfach auf ein Feld, auf das Sie einen Stein setzen wollen. Dann zeigt der Computer im Display blinkend die Koordinate des Feldes an, auf das er seinen Spielstein setzen will. Setzen Sie danach den Spielstein des Computers auf dieses Feld, und drücken Sie ihn herunter.

# 7 Fuchs und Gans

## 7.1 Die Regeln

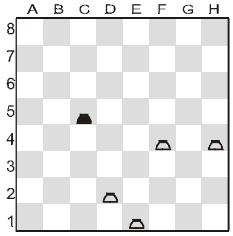
Ein Spieler hat vier weiße Spielsteine: die Gänse. Sein Gegenspieler hat einen einzelnen schwarzen Spielstein: den Fuchs. Das Spiel findet auf den dunklen Feldern eines aus 8 x 8 Feldern bestehenden Spielbretts statt.

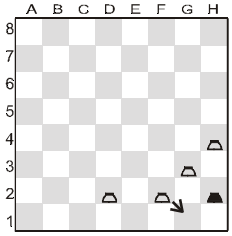


Zu Beginn des Spiels werden die Gänse auf den vier dunklen Feldern in der Reihe platziert, die sich direkt vor dem entsprechenden Spieler befindet. Der Fuchs kann auf einem beliebigen dunklen Feld in der gegenüberliegenden Reihe beginnen., also auf einem der mit „x“ gekennzeichneten Felder. Im ersten Zug wird eine der Gänse bewegt, danach ziehen die Spieler jeweils abwechselnd.

Immer dann, wenn der Spieler mit den Gänsen am Zug ist, bewegt er eine Gans um ein Feld in diagonaler Richtung nach vorne auf ein freies Feld. Der Fuchs kann sich jeweils um ein Feld in diagonaler Richtung bewegen (vorwärts oder rückwärts), sofern das Zielfeld frei ist.

Der Spieler, der es erreicht, dass der Gegner nicht mehr setzen kann, gewinnt das Spiel. Die Gänse versuchen, den Fuchs von allen Seiten einzukesseln. In der Abbildung rechts kann der Spieler der Gänse gewinnen, indem er seinen Spielstein von f2 auf g1 setzt. Auf der linken Abbildung konnte der Fuchs entweichen. Die Gänse können dem Fuchs nicht mehr folgen und verlieren.





## 7.2 Das Spiel gegen den Computer

Um das Spiel Fuchs und Gans zu starten, drücken Sie zuerst **START**. Dann wählen Sie mit Hilfe der Tasten▲ oder ▼ die Option N. Spiel aus und bestätigen Sie mit **ENTER**. Nun können Sie über ▲ oder ▼ das Spiel **FUCHS +G** auswählen und ihren Wunsch mit **ENTER** bestätigen.

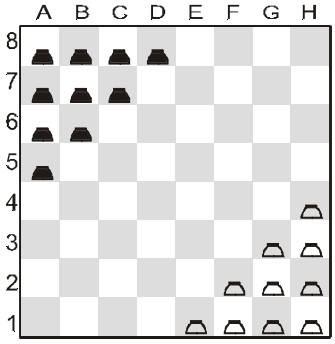
Spiel mit Schwarz (Fuchs): Sie können auf a1, c1, e1 oder g1 beginnen. Plazieren Sie den Spielstein auf einem dieser Felder und betätigen Sie die Taste **ENTER**. Der Fuchs erscheint, und der Computer reagiert, indem er eine Gans bewegt.

Spiel mit Weiß (Gänse): Beginnen Sie durch Betätigen der Taste **SWAP**. Der Computer platziert den Fuchs auf einem Feld seiner Wahl. Sie können nun eine Gans ihrer Wahl bewegen.

Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie einfach auf ein Feld, auf das Sie einen Stein setzen wollen. Dann zeigt der Computer im Display blinkend die Koordinate des Feldes an, auf das er seinen Spielstein setzen will. Setzen Sie danach den Spielstein des Computers auf dieses Feld, und drücken Sie ihn herunter.

# 8 HALMA (GRASHÜPFER)

## 8.1 Die Regeln




Jeder Spieler hat 10 Steine, die zu Anfang des Spiels in der unteren Ecke zur rechten Seite des Spielers aufgestellt werden.
Weiß fängt an. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, bewegt er einen Stein auf eine der folgenden beiden Weisen:

(a) Der Stein kann zu jedem benachbarten freien Feld verschoben werden, z. B. von e1 nach d1, d2 oder e2.
(b) Er kann über einen benachbarten Stein (einer beliebigen Farbe) auf das dahinter liegende freie Feld springen. Der Stein auf g1 (in der Abbildung) kann also z. B. nach e3 springen. Der Stein auf f1 kann nach d1 oder f3 springen (oder nach e2 verschoben werden).

Es ist erlaubt, in einem Zug über mehrere Steine zu springen (sofern dies möglich ist), wobei aber hier (im Gegensatz zum Dame-Spiel) nicht über mehrere Steine gesprungen werden muss. In einem Zug sind maximal 8 Sprünge erlaubt (wobei aber nicht 2 Mal auf dem gleichen Feld gelandet werden darf).
Ziel des Spiels ist es, den "Startbereich" Ihres Gegners zu besetzen. Sie verlieren, wenn Ihr Startbereich nach dem ersten Zug vollständig (von Steinen einer oder beider Farben) besetzt ist.

## 8.2 Das Spiel gegen den Computer

Um das Spiel Halma zu starten, drücken Sie zuerst **START**. Dann wählen Sie mit Hilfe der Tasten▲ oder ▼ die Option N. Spiel aus und bestätigen Sie mit **ENTER**. Nun können Sie über ▲ oder ▼ das Spiel **HALMA** auswählen und ihren Wunsch mit **ENTER** bestätigen.

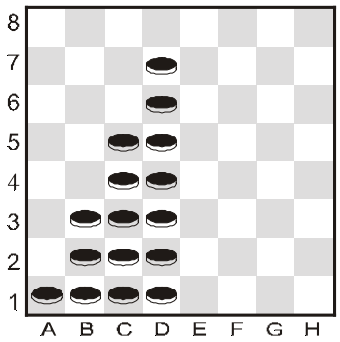
Drücken Sie auf das Feld, von dem Sie den Stein verschieben wollen, und dann auf das Feld, zu dem Sie den Stein verschieben wollen. Drücken Sie, wenn Sie über mehrere Steine springen, auf alle Felder nacheinander. Wenn Sie den Zug beenden wollen und ein weiterer Sprung möglich ist, drücken Sie ein zweites Mal auf das Feld, auf dem Sie stehen bleiben wollen.

Danach wird der Zug des Computers im Display angezeigt. Drücken Sie nun auf den Spielstein des Computers Nun blinkt die Koordinate des Zielfeldes. Stellen Sie den Spielstein des Computers auf das Zielfeld und drücken Sie ihn herunter.

# 9 NIM

## 9.1 Die Regeln

Das Spiel „NIM“ wird mit „gestapelten“ Spielsteinen gespielt. Wenn nicht anders eingestellt, beginnt der Computer die Partie mit einem Stapel von 1, 3, 5 oder 7 Steinen. Ein Spieler beginnt die Partie, in dem er eine beliebige Anzahl der Steine von einem der Stapel entfernt. Er kann den kompletten Stapel, nur einen Stein oder eine dazwischen liegende Zahl von Steinen vom Brett wegnehmen.




Dem Gegner hat die gleiche Möglichkeit; er kann einen oder mehrere Steine entfernen, aber nur von einem bestimmten Stapel.

Die Spieler fahren abwechselnd so lange mit dem Entfernen fort, bis kein Stein mehr vorhanden ist. Normalerweise gewinnt derjenige, der den letzten Stein vom Brett nimmt. Es kann aber auch vor dem Spiel vereinbart werden, dass das Entfernen des letzten Steins als Spielverlust gewertet wird.

## 9.2 Das Spiel gegen den Computer

### *9.2.1 Vor Spielbeginn*

Um das Spiel Nim zu starten, drücken Sie zuerst **START**. Dann wählen Sie mit Hilfe der Tasten▲ oder ▼ die Option N. Spiel aus und bestätigen Sie mit **ENTER**. Nun können Sie über ▲ oder ▼ das Spiel **NIM** auswählen und ihren Wunsch mit **ENTER** bestätigen.

In der unteren Zeile wird **LG** (= “Letzter gewinnt”) oder **LV** (= “Letzter verliert”) angezeigt. Sie können zwischen den beiden Modi mit ▲ oder ▼ wechseln. Drücken Sie die **ENTER**-Taste, wenn die gewünschte Option angezeigt wird.

Auf dem Display wird **STANDARD** angezeigt. Sie haben jetzt folgende Möglichkeiten:

- Drücken Sie die **ENTER**-Taste, wenn Sie von der Standardausgangsstellung spielen möchten.
- Wenn Sie von einer anderen Ausgangsstellung spielen möchten:

  (1) Drücken Sie ▲ oder ▼ (hierdurch wird **SPALTEN?** angezeigt).
  (2) Drücken Sie auf ein Feld in einer der Spalten c-h. Diese Spalte wird den ganz rechten Stapel mit Steinen enthalten.
  (3) Drücken Sie die **ENTER**-Taste. Die Anzahl Steine in jedem Stapel wird zufällig bestimmt. Setzen Sie die Steine wie auf dem LCD-Display angegeben auf das Brett.

*9.2.2 Spielverlauf*

Drücken Sie auf den obersten und den untersten Stein, den Sie entfernen möchten. Wenn Sie nur einen Stein entfernen möchten, drücken Sie 2 Mal auf das entsprechende Feld.

Wenn der Computer an der Reihe ist:

Der oberste Stein, der entfernt werden soll, "blinkt" auf dem LCD-Display. Drücken Sie auf diesen Stein.
Der oberste und der unterste Stein "blinken" jetzt abwechselnd. Drücken Sie auf den untersten Stein.
Entfernen Sie diesen Stein und alle darüber liegenden Steine.

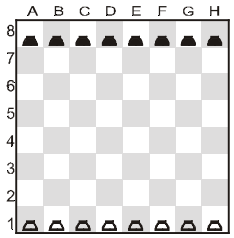
*9.2.3 Ende des Spieles*

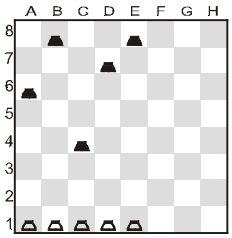
Wenn Sie 12 Pieptöne direkt hintereinander hören und alle Spielsteine vom Feld genommen wurden, ist das Spiel zu Ende. Auf dem Display sehen Sie das Ergebnis:

1:0 Spieler 1 gewinnt (der Spieler, der den ersten Zug gemacht hat)
0:1 Spieler 2 gewinnt

# 10 Northcote's Spiel

## 10.1 Die Regeln




In der Normalversion von „Northcote's Spiel nutzen die Spieler das gesamte, aus 8 x 8 Feldern bestehende Spielbrett aus. Beide Spieler („Weiß" und „Schwarz") erhalten jeweils 8 Spielsteine der entsprechenden Farbe, die auf der ersten Reihe vor den Spielern angeordnet werden, wie in der linken Abbildung zu sehen.
Alternativ kann die Breite des Spielbretts eingeschränkt werden. Auch der Abstand zwischen den weißen und schwarzen Steinen kann reduziert werden. Beispielsweise könnte das Spiel in der Position der rechten Abbildung beginnen.
Weiß beginnt, indem er einen Spielstein vorrückt. Er kann den Stein beliebig weit nach vorne schieben, muss jedoch kurz vor dem schwarzen Stein in der Reihe anhalten. Schwarz reagiert auf die gleiche Weise. Auch er kann den Stein beliebig weit nach vorne schieben, muss jedoch kurz vor dem weißen Stein in der Reihe anhalten.
Die Spieler setzen das Spiel entsprechend fort, bis alle Spielsteine sich gegenseitig blockieren. Der Spieler, der den letzten Zug macht, gewinnt, sofern nicht vor dem Spiel vereinbart wurde, dass der Spieler des letzten Zugs verliert.

## 10.2 „Northcote's Spiel" gegen den Computer spielen

### *10.2.1 Vor Spielbeginn*

Um Northcote's Spiel zu starten, drücken Sie zuerst **START**. Dann wählen Sie mit Hilfe der Tasten▲ oder ▼ die Option N. Spiel aus und bestätigen Sie mit **ENTER**. Nun können Sie über ▲ oder ▼ das Spiel **NORTH** auswählen und ihren Wunsch mit **ENTER** bestätigen.

In der unteren Zeile wird **LG** (= "Letzter gewinnt") oder **LV** (= "Letzter verliert") angezeigt. Sie können zwischen den beiden Modi mit ▲ oder ▼ wechseln. Drücken Sie die **ENTER**-Taste, wenn die gewünschte Option angezeigt wird.

Auf dem Display wird **STANDARD** angezeigt. Sie haben jetzt folgende Möglichkeiten:

- Drücken Sie die **ENTER**-Taste, wenn Sie von der Standardausgangsstellung spielen möchten.
- Wenn Sie von einer anderen Ausgangsstellung spielen möchten:
  (1) Drücken Sie ▲ oder ▼ (hierdurch wird **SPALTEN?** angezeigt).
  (2) Drücken Sie auf ein Feld in einer der Spalten c-h. Diese Spalte wird den ganz rechten Stapel mit Steinen enthalten.
  (3) Drücken Sie die **ENTER**-Taste. Die Anzahl Steine in jedem Stapel wird zufällig bestimmt. Setzen Sie die Steine wie auf dem LCD-Display angegeben auf das Brett.

### *10.2.2 Das Spiel*

Drücken Sie auf das Feld, von dem Sie den Stein verschieben wollen, und dann auf das Feld, zu dem Sie den Stein verschieben wollen.
Danach wird der Zug des Computers im Display angezeigt:
Drücken Sie nun auf den Spielstein des Computers Nun blinkt die Koordinate des Zielfeldes. Stellen Sie den Spielstein des Computers auf das Zielfeld und drücken Sie ihn herunter.

# 11 Zusatzfunktionen des Orion Intelligent Chess

Die in diesem Kapitel beschriebenen Funktionen beziehen sich auf alle 8 Spiele.

## 11.1 Optionen

Wenn Sie aus dem Hauptmenü (Kapitel 3) den Eintrag OPTIONEN auswählen, können Sie eine Reihe von Optionen einstellen. Es wird zunächst die erste Option aus dem Untermenü "Optionen" angezeigt. Drücken Sie wiederholt auf ↑ oder ↓, um alle Optionen anzuzeigen:

| | | |
|---|---|---|
| TON | | siehe Kapitel 11.9 |
| STIL | (nur Schach) | siehe Kapitel 3.11 |
| KONT. | (= LCD-Kontrast) | siehe Kapitel 11.2 |
| SR | (= Schiedsrichter) | siehe Kapitel 11.7 |
| SPRACHE | | siehe Kapitel 11.3 |
| LEHRER | (nur Schach) | siehe Kapitel 3.14 |

## 11.2 LCD – Kontrast

So ändern Sie den Kontrast

1. Drücken Sie **START** und wählen sie mit Hilfe von ▲ oder ▼ die Option **OPTIONEN** aus.
2. Drücken sie **ENTER** und wählen Sie mit ▲ oder ▼ die Option KONT. aus.
3. Drücken Sie **ENTER** und verwenden Sie ▲ oder ▼, um die 10 Kontrasteinstellungen anzuzeigen.
4. Drücken Sie die **ENTER**-Taste, wenn der gewünschte Kontrast erreicht ist.
5. Drücken Sie 2 Mal auf **ESC**, um das Spiel fortzusetzen.

## 11.3 Sprache

So ändern Sie die Sprache, in der die Meldungen angezeigt werden

1. Drücken Sie **START** und wählen sie mit Hilfe von ▲ oder ▼ die Option **OPTIONEN** aus.
2. Drücken sie **ENTER** und wählen Sie mit ▲ oder ▼ die Option SPRACHE. aus.
3. Verwenden Sie ▲ oder ▼ um die Sprachen anzuzeigen:

English = Englisch  Deutsch = Deutsch  Français = Französisch  Italiano = Italienisch
Español = Spanisch  NL = Niederländisch  POL = Portugiesisch

4. Drücken Sie die **ENTER**-Taste, wenn die gewünschte Sprache angezeigt wird.
5. Drücken Sie 2 Mal auf **ESC**, um wieder zum Spiel zurückzukehren.

## 11.4 Computer unterbrechen und Seiten wechseln

### *11.4.1 Zugberechnung unterbrechen*

Wenn Sie eine Spielstufe mit einer längeren Bedenkzeit eingestellt haben, kann es passieren, dass der Schachcomputer sehr lange an einem Zug überlegt. Sie können jederzeit den Rechenvorgang des Computers mit **SWAP** unterbrechen und einen Zug abrufen. Beachten Sie bitte, dass während des "Denkvorgangs" des Computers einige Funktionen, wie z.B. **START** nicht aktiv sind.

### *11.4.2 Seitenwechsel*

Wenn Sie am Zug sind, können Sie jederzeit die Seiten wechseln und den Computer veranlassen, mit Ihrer Stellung und Farbe das Spiel fortzusetzen. Drücken Sie, während Sie am Zug sind, die Taste **SWAP**. Damit werden die Seiten getauscht und der Computer übernimmt die Führung ihrer Steine.

Tipp: Falls Sie einmal möchten, dass Ihr Orion Intelligent Chess eine ganze Partie gegen sich selbst spielt, betätigen Sie wiederholt die Taste **SWAP**. Dies kann beispielsweise sinnvoll sein, wenn Sie eine Position eingegeben haben und die beste Fortsetzung mit Hilfe Ihres elektronischen Partners finden wollen.

## 11.5 Züge zurücknehmen

Falls Sie einen Zug gespielt haben und diesen nachträglich als Fehler erkennen, nachdem der Computer seinen Zug ausgeführt hat, können Sie den Zug des Computers und den eigenen Fehlzug zurücknehmen. Der Computer muss zunächst seinen Zug vollständig ausgeführt haben, bevor Sie das Zugpaar zurücknehmen können. Drücken Sie dazu die Taste ▼. Der Computer zeigt dann seinen letzten Zug in umgekehrter Form (zuerst das Zielfeld blinkend, dann das Ausgangsfeld) an. Drücken Sie nun das Zielfeld mit der dort stehenden Figur, ziehen Sie diese zurück auf das Ausgangsfeld und drücken Sie es. Wenn Sie dann erneut ▼drücken, zeigt der Computer Ihren Zug an, der dem Seinen vorausging und Sie können ihn in gleicher Weise zurücknehmen. Wenn ein Schlagzug zurückgenommen wird, zeigt der Computer nach der Rücknahme des Zugs nochmals das Feld an, auf dem die Figur geschlagen wurde, und teilt Ihnen mit, welche Figur Sie dort wieder einsetzen müssen. Es erscheint die Feldbezeichnung gefolgt von dem Figurensymbol in der entsprechenden Farbe. Wenn Sie diese Figur mit Andrücken eingesetzt haben, geht das Spiel weiter.

Hinweis: Achten Sie immer auf die Informationsanzeigen des Computers, um die einzelnen Schritte korrekt nachzuvollziehen. Falls Sie einen Fehler machen, wird das Gerät Sie mit einer Fehlermeldung (Signalton) darauf aufmerksam machen.

## 11.6 Spielstufen-Einstellungen (außer Schach)

Beim Dame-Spiel sind die Stufen von 1 bis 16 durchnummeriert. Bei allen anderen Spielen (außer Schach) gibt es die Stufen 1 bis 10. Stufe 1 ist die schnellste und schwächste. So zeigen Sie die Schwierigkeitsstufe an und ändern sie:

(1) Drücken Sie **START** und wählen sie mit Hilfe von ▲ oder ▼ die Option **STUFE**. Die Stufe "blinkt" jetzt.
(2) Drücken Sie so oft auf ▲ oder ▼, bis die gewünschte Schwierigkeitsstufe angezeigt wird.
(3) Drücken Sie die **ENTER**-Taste. Sie können jetzt weiterspielen.

Bitte beachten Sie: Wenn Sie den Spieltyp ändern, wird das Level immer automatisch auf "1" zurückgesetzt.

## 11.7 Mit beiden Seiten spielen

Im "Schiedsrichter"-Modus lässt der Spielcomputer Sie für beide Seiten spielen. (Sie können zum Beispiel gegen eine andere Person spielen; der Spielcomputer agiert in diesem Fall nur als "Schiedsrichter" und überprüft, ob die Züge erlaubt sind, kündigt das Ergebnis an usw.) Die Schiedsrichter-Funktion wird wie folgt ein- und ausgeschaltet:

(1) Drücken Sie **START** und wählen sie mit Hilfe von ▲ oder ▼ die Option OPTIONEN.
(2) Drücken Sie **ENTER** und wählen Sie die Option SR aus.
(3) Drücken Sie die **ENTER**-Taste, um zwischen 0 und 1 zu wechseln.
(4) Drücken Sie 2 Mal auf **ESC**, um weiterzuspielen.

Im "Schiedsrichter"-Modus gibt es weder Tipps noch Trainer-Hinweise.

## 11.8 Eine Position eingeben (#)

Sie können Spielfiguren in einer bestimmten Stellung auf dem Brett aufstellen, zum Beispiel um ein Schachproblem aus einer Zeitschrift nachzustellen. Drücken Sie hierzu zunächst **START** und wählen sie mit Hilfe von ▲ oder ▼ die Option STELLUNG aus. In der unteren Zeile wird jetzt Folgendes angezeigt:

- Das Farbsymbol □ oder ■.
- Das Symbol # ("blinkend"), das anzeigt, dass sich der Spielcomputer im "Aufstellungsmodus" befindet.
- Das Symbol eines Spielfigurentyps (außer bei Nim).
- Die Koordinaten eines Felds, auf das eine Figur gesetzt bzw. aus dem eine Figur entfernt werden kann.

(Bei Vier in einer Reihe wird nur der Buchstabe für eine Spalte angezeigt. Bei Nim wird der Buchstabe für eine Spalte gefolgt von der Anzahl Steine angezeigt, die sich in der Spalte befinden.)

Während sich der Spielcomputer im "Aufstellungsmodus" befindet, können Sie Folgendes tun:

- Eine Figur/einen Stein aus einem Feld wegnehmen: Drücken Sie auf das Feld und dann auf **ESC**.

(Bei Northcote's Spiel können keine Steine weggenommen werden. Bei Vier in einer Reihe drücken Sie auf die Spalte und dann auf **ESC**, um den obersten Stein zu entfernen. Drücken Sie bei Nim zum Löschen einer ganzen Spalte auf die Spalte und dann auf **ESC**; wenn Sie die Größe eines Stapels ändern möchten, drücken Sie auf die Spalte und dann auf das Feld, auf dem der oberste Stein sein soll.)

- Ganzes Brett löschen: Drücken Sie wiederholt auf ▲ oder ▼, bis in der unteren Zeile **Löschen?** angezeigt wird. Drücken Sie dann die **ENTER**-Taste. (Bei Northcote's Spiel kann das Brett nicht gelöscht werden.)
- Einen Figur-/Steintyp auswählen, der auf das Brett gesetzt werden soll: Drücken Sie wiederholt auf ▲ oder ▼, bis die gewünschte Figur oder der gewünschte Stein in der unteren Zeile angezeigt wird. (nur Schach und Dame)
- Farbe ändern ( □ / ■ ): Drücken Sie auf **SWAP**.
- Eine Figur/einen Stein in der aktuellen Farbe (und vom aktuellen Typ) auf das Brett setzen: Drücken Sie das gewünschte Feld und dann die **ENTER**-Taste.

(Drücken Sie bei Vier in einer Reihe auf die Spalte und dann auf die **ENTER**-Taste, um einen Stein auf bereits vorhandene Steine zu setzen. Drücken Sie bei Nim auf die Spalte und dann auf das oberste Feld für den Stapel. Drücken Sie bei Northcotes Spiel einfach auf das gewünschte Feld: der Stein wird aus seinem bisherigen Feld in der Spalte auf dieses Feld verschoben.)

Wenn beim Schachspiel ein König auf das Brett gesetzt wird, wird der König derselben Farbe automatisch von seinem momentanen Feld entfernt.

Achten Sie darauf (wenn Sie alle Spielfiguren/-steine aufgestellt haben), dass die **aktuelle Farbe** die Farbe ist, die den **nächsten Zug** macht. Gehen Sie dann wie folgt vor:

- "Aufstellungsmodus" verlassen: Drücken Sie wiederholt auf ▲ oder ▼, bis in der unteren Zeile **Bereit ?** angezeigt wird. Drücken Sie dann die **ENTER**-Taste. Sie können jetzt von der neuen Stellung aus spielen. Spielen Sie einen Zug oder drücken Sie auf **SWAP**, um den Spielcomputer einen Zug spielen zu lassen.

Wenn in der momentanen Aufstellung kein Spiel möglich ist, wird auf dem Display **???** angezeigt und der Spielcomputer bleibt im "Aufstellungsmodus". Wenn Sie auf **HELP** drücken, erhalten Sie eventuell weitere Erklärungen: beim Schachspiel fehlt möglicherweise ein König oder der Spieler, der am Zug ist, bietet dem Gegner Schach. Nun können Sie die Stellung auf dem Brett so ändern, dass ein Spiel möglich ist; wollen Sie dagegen die Stellungseingabe abbrechen, drücken Sie wiederholt auf ▲ oder ▼, bis in der unteren Zeile **Abbruch?** angezeigt wird. Drücken Sie dann die **ENTER**-Taste, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Hinweis: Beim Schachspiel ist keine Rochade mit einer Figur möglich, die im "Aufstellungsmodus" auf das Brett gesetzt wurde. Wenn Sie eine Stellung aufbauen wollen, in der rochiert werden darf, können Sie mit einem "neuen Spiel" beginnen und dann die Könige und Türme auf ihren Feldern belassen, während alle gewünschten Figuren umgestellt werden.

## 11.9 Der Signalton

(1) Drücken Sie **START** und wählen sie mit Hilfe von ▲ oder ▼ die Option OPTIONEN
(2) Drücken sie **ENTER** und wählen sie mit ▲ oder ▼ die Option TON aus.
(3) Drücken Sie **ENTER**, um zwischen 1 und 0 zu wechseln.
(4) Drücken Sie 2 Mal auf **ESC**, um zum Spiel zurückzukehren.

Wenn der Ton ausgeschaltet ist (0), zeigt der Spielcomputer in der unteren Zeile das Wort FEHLER an, statt bei einem Fehler einen Summton auszugeben. Drücken Sie ein beliebiges Feld auf dem Brett, um diese Meldung zu löschen.

## 11.10 Brett umdrehen (◎)

Bei allen Spielen außer Reversi, "Vier in einer Reihe" und Nim können Sie das Brett umdrehen. Wählen Sie zum Umdrehen des Bretts aus dem Hauptmenü (Kapitel 1.3) die Option DREHEN und drücken Sie **ENTER**. Die angezeigte Zahl wechselt auf **1**. Drücken Sie dann auf **ESC**, um weiterzuspielen.
Das Symbol ◎ zeigt an, dass die beiden Seiten jetzt in umgedrehter Richtung als der normalen Richtung spielen. Denken Sie daran, dass die Koordinatenangaben auf den Feldern in diesem Fall ignoriert werden müssen, da Feld C3 jetzt beispielsweise wie Feld f6 behandelt wird.

## 11.11 Spiel unterbrechen und speichern

Falls Sie ein Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen möchten, schalten Sie den Computer mit der Taste ON/OFF ab. Beachten Sie, dass die Taste **ON/OFF** nur dann aktiv ist, wenn Sie selbst am Zug sind. Rechnet der Computer noch, müssen Sie seinen Denkvorgang zunächst mit der Taste **SWAP** unterbrechen.
Wenn Sie die Partie später fortsetzen wollen und einige Spielsteine nicht mehr in der ursprünglichen Stellung auf dem Brett sein sollten, können sie die Figuren anhand der Stellung im LCD-Display wieder aufstellen.

# 12 Häufige Problemfälle und ihre Lösung

Ihr Computer wurde nach sehr hohen Qualitätsstandards hergestellt und vor Auslieferung ausgiebig getestet. Aus diesem Grund ist es sehr unwahrscheinlich, dass Ihr Gerät einen Fehler aufweist. Nach unseren Erfahrungen resultieren vermeintliche ”Fehler” sehr häufig aus Fehleingaben des Anwenders bei der Zugeingabe oder dem Drücken einer falschen Taste. Dies führt häufig dazu, dass der Computer (manchmal zu einem späteren Zeitpunkt) nicht erwartungsgemäß reagiert.
Noch einmal: Bevor Sie eine unerwartete Reaktion des Computers als ”Fehler” des Gerätes interpretieren, prüfen Sie bitte gründlich, ob Sie alle Bedienungsschritte und Zugeingaben korrekt vorgenommen haben!
Eine häufige Fehlerquelle besteht z.B. darin, dass ein Zug nicht korrekt eingegeben wurde. Vergewissern Sie sich, dass Ihre Zugeingabe den regeln entspricht.
Im nachfolgenden Text finden Sie einige Hinweise und Tipps, falls Sie bei der Benutzung Ihres Computers auf ein Problem stoßen sollten. Hier finden Sie die am häufigsten reklamierten ”Fehlerquellen” beschrieben.

## 12.1 Die LCD-Anzeige zeigt keine Informationen

Falls keine Informationen in der Anzeige dargestellt werden und der Computer auf keinerlei Tastendruck oder Zugeingabe reagiert, kann dies folgende Ursachen haben:

1. Stellen Sie sicher, dass Sie nur die richtigen Batterien (Typ AAA; bitte keine aufladbaren Batterien!) benutzen. Haben Sie die Batterien richtig eingelegt? Vergewissern Sie sich, dass die positiven Endstücke auf der richtigen Seite eingelegt wurden und fest sitzen. Falls Sie die Batterien schon über einen längeren Zeitraum benutzen, kann es sein, dass diese leer sind. Setzen Sie am besten neue Batterien ein.
2. Falls die Batterien in Ordnung sind, kann es vorkommen, dass der Computer durch eine statische Aufladung in seiner Funktionstüchtigkeit behindert wird. Schieben Sie einen dünnen Gegenstand in die mit **RESET** beschriftete Öffnung an der Rückseite des Computers. Drücken sie auf den darunter liegenden **RESET**-Schalter. Jetzt sollte Ihr Computer wieder einwandfrei funktionieren.

## 12.2 Der Computer macht keinen Zug

Der Computer hat bisher ganz normal gespielt und macht auf einmal keinen Zug mehr. Was kann die Ursache sein?

1. Falls sich die Sanduhr in der Anzeige dreht, rechnet der Computer noch an seinem Gegenzug. Warten Sie, bis der Rechner seinen Zug ausspielt oder drücken Sie zum Unterbrechen Rechenvorgangs die Taste **SWAP**. Der Computer wird dann sofort mit dem Zug antworten, den er als günstig einschätzt.
2. Falls eines der Farbsymbole statisch angezeigt wird, geht der Computer davon aus, dass Sie Ihren letzten Zug noch nicht gespielt, bzw. eingegeben haben. Stellen Sie sicher, dass die Position der Figuren auf dem Brett identisch mit der Postierung im internen Speicher des Computers ist. Die Kontrolle der einzelnen Figuren können Sie mit Hilfe des LCD-Displays durchführen. Falls alles stimmt, bedeutet dies, dass Sie am Zug sind.

## 12.3 Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht

Falls Sie einen Zug eingeben wollen und der Rechner Ihre Eingabe nicht akzeptiert, kann dies folgende Ursache haben:

### *12.3.1 In allen Spieltypen*

Stellen Sie immer sicher, dass Sie die Zugeingabe durch Drücken des Zielfeldes korrekt abgeschlossen haben.

### *12.3.2 Im Schachmodus*

- Falls Sie eine Rochade für sich oder den Computer eingegeben haben, stellen Sie sicher, dass Sie nicht nur für den König sondern auch für den Turm sowohl Start- und Zielfeld gedrückt haben (siehe auch Kapitel 3.5.3). Falls Sie den Spezialzug En Passant für sich oder den Computer eingegeben haben, stellen Sie sicher, dass Sie den geschlagenen Bauern korrekt vom Brett entfernt haben. Beachten Sie: Sie müssen unbedingt zusätzlich auf das Feld des geschlagenen Bauern drücken! Nur so ist sichergestellt, dass der Bauer vom Computer als geschlagen identifiziert wird (siehe Kapitel 3.5.1).
- Bei einer Verwandlung eines Bauern auf der letzten Reihe achten Sie bitte unbedingt darauf, dass Sie auf das Umwandlungsfeld mit der neuen Figur drücken und die Umwandlung korrekt abschließen (siehe Kapitel 3.5.2).
- Falls das Schachsymbol ”+” in der Anzeige aktiv ist, hat der Computer Ihnen Schach geboten. In diesem Fall müssen Sie sicherstellen, dass Ihr nächster Zug dieses Schachgebot aufhebt.
- Falls kein Schachgebot angezeigt wird, prüfen Sie, ob Sie Ihren König einem Schachgebot ausgesetzt haben. Sie dürfen den König nur auf Felder ziehen, auf denen er nicht von gegnerischen Figuren bedroht wird. Alternativ dürfen Sie natürlich auch keine Figuren wegziehen, die den eigenen König vor einem möglichen Schachgebot des Gegners schützen.
- Falls das Symbol # in der LCD-Anzeige blinkt, befindet sich der Computer im Modus für die Stellungseingabe. Manchmal kann es passieren, dass Sie vergessen haben, diesen Modus vor dem Weiterspielen zu verlassen. Im Kapitel 11.8 finden Sie eine genaue Beschreibung, wie Sie die Stellungseingabe verlassen können.
- Falls das Symbol # in der Anzeige leuchtet, befindet sich der Computer im Datenbankmodus für die Weltmeisterpartien. Sie können durch Drücken der Taste START den Nachspielmodus verlassen.

### *12.3.3 Im Damemodus*

- Falls Sie Dame spielen und Ihr letzter Zug ein Schlagzug war, stellen Sie sicher, dass die geschlagene Figur sowohl vom Brett als auch aus dem internen Speicher des Computers entfernt wurde. Dies erreichen Sie immer durch das erneute Drücken der geschlagenen Figur auf dem Spielfeld. Entfernen Sie erst danach die Figur vom Brett.
- Falls Sie mit Ihrem letzten Zug eine Figur zur Dame gemacht haben, achten Sie unbedingt darauf, dass Sie mit der umgewandelten Dame nochmals auf das Spielfeld drücken, auf dem die Umwandlung stattfindet.

## 12.4 Kennen Sie wirklich alle Regeln?

Die häufigste ”Fehlerquelle” besteht darin, dass eingegebene Züge nicht den Regeln entsprechen. Bevor sie von einem Fehler des Computers ausgehen, überzeugen Sie sich davon, dass Ihr Zug 100% den Regeln entspricht. Im Zweifelsfall schauen Sie lieber in den entsprechenden Kapiteln über die Regeln der Spiele nach.

## 12.5 Der Computer macht ”illegale” Züge

Falls der Computer Züge macht, die Ihrer Ansicht nach gegen die Regeln verstoßen (was im Prinzip natürlich nicht möglich sein kann), kann dies folgende Ursachen haben:

- Prüfen Sie, ob die Position der Figuren auf dem Brett mit dem internen Speicher des Computers übereinstimmt. Benutzen Sie dazu das LCD-Display. Falls die Position der Figuren auf dem Brett und dem internen Speicher des Computers nicht identisch sind, bedeutet dies, dass der Fehler wahrscheinlich auf eine Missinterpretation der Regeln zurückzuführen ist. Eine häufige Ursache für Missverständnisse sind die Spezialzüge Rochade, En Passant oder eine Bauernverwandlung auf der achten Reihe.

- Drücken Sie Taste **SWAP**, um einen Antwortzug des Computers zu erzwingen. Falls der Computer einen Zug ausspielt, liegt das Problem nicht am Gerät. Nehmen Sie den Computerzug sowie Ihren letzten Zug zurück und versuchen erneut, einen Zug einzugeben und die Partie fortzusetzen.

## 12.6 Sie hören keinen Ton

Falls Sie keine Tonsignale hören, sehen Sie in Kapitel 11.9 nach, wie Sie den Ton einschalten können.

## 12.7 Der RESET-Schalter

Die einwandfreie Funktion dieses Gerätes kann in seltenen Fällen durch elektrostatische Entladungen, starke elektromagnetische Strahlungen oder andere elektrische Störquellen (z.B. Computer oder TV-Geräte) beeinträchtigt werden. Dies ist völlig normal und kein Grund zur Besorgnis. Der **RESET**-Schalter auf der Geräteunterseite hat bei solchen Fehlfunktionen die Aufgabe, das Gerät in den Grundzustand zurückzusetzen, so dass problemlos ein neues Spiel begonnen werden kann.

# 13 Lösungen der Aufgaben

**Aufgabe 1:**
1.Dh2-c7 matt

**Aufgabe 2:**
1.Da2-g8 matt

**Aufgabe 3:**
1.Kd4-e5 Kh7-h8 2.Ke5-f6 Kh8-h7 3.Dg5-g7 matt

**Aufgabe 4:**
1.Dc1-f4 Kc8-d8 2.Df4-f8 matt

**Aufgabe 5:**
1.Ta6-h6 matt

**Aufgabe 6:**
1.Ta2-e2 Kd8-c8 2.Te2-e8 matt

**Aufgabe 7:**
1.Kc5-b6 Kc8-b8 2.Td2-d8 matt

**Aufgabe 8:**
1.Ke5-f6 Kg8-h8 (nach Kg8-f8 setzt Weiß sofort mit 2.Ta7-a8 matt) 2.Kf6-g6 Kh8-g8 3.Ta7-a8 matt

**Aufgabe 9:**
1.Lf8-g7+ Kh8-g8 2.Lg2-d5 matt

**Aufgabe 10:**
1.Kf5-g6 Kh8-g8 2.Lg2-d5+ Kg8-h8 3.Ld6-e5 matt

**Aufgabe 11:**
1.Lh6-g7+ Kh8-g8 2.Se4-f6 matt

**Aufgabe 12:**
1.Sf7-h6+ Kg8-h8 2.Lc5-d4 matt

**Aufgabe 13:**
1.Sf5-d6 matt

**Aufgabe 14:**
1.g2-g4 matt

**Aufgabe 15:**
1.Ke6-f7 und egal, welchen Bauernzug Schwarz macht, folgt 2.g6-g7+ Kh8-h7 3.g7-g8D+ Kh7-h6 4.Dg8-g6 matt

**Aufgabe 16:**
Weiß darf nicht auf 1.Kc6-d6? Kg6-f5 hereinfallen, weil er dann selbst in Zugzwang kommt. Richtig ist 1.Kc6-d7! und erst nach 1. ... Kg6-f5 oder 1. ... Kg6-f7 folgt 2.Kd7-d6. Schwarz verliert dann seinen Bauern und die Partie.

**Aufgabe 17:**
1.Se4-d6+ gabelt den König und den Bauern f7 auf

**Aufgabe 18:**
Mit 1. ... Sa7-c6+ und auf jeden Königszug 2. ... Sc6-e7 überquert der Springer erfolgreich das ganze Brett.

**Aufgabe 19:**
1.Se3-d5+ und wenn Schwarz den Springer schlägt, ist der weiße Bauer sofort durch; sonst nimmt Weiß natürlich zuerst den schwarzen Springer.

**Aufgabe 20:**
Nach 1.Kd2-c1 ist Schwarz machtlos gegen 2.Sb4-c2 matt!

**Aufgabe 21:**
Nach 1.Lg1-c5 räumt Weiß mit 2.Lc5-d6 alle schwarzen Bauern ab, während Schwarz nicht an die weißen herankommt

**Aufgabe 22:**
1.La6-b7+

**Aufgabe 23:**
Nach 1. ... c7-c5+ gefolgt von 2. ... c5-c4 ist der weiße Läufer gefangen.

**Aufgabe 24:**
1.Kd5-c5+ Ka8-a7 2.b5-b6 matt

**Aufgabe 25:**
1.Tb7-h7+ Kh8-g8 2.Ta7-g7 matt

**Aufgabe 26:**
1.Td2-d8+ Ta8:d8 2.Td1:d8 matt

**Aufgabe 27:**
Nach 1.Ta1:a6 darf Schwarz den Turm nicht schlagen wegen 2.Te1-e8 matt.

**Aufgabe 28:**
1.Td8-e8+ Tb6-e6 (sonst geht der Turm e2 sofort verloren) 2.Te8:e6+ Ke5:e6 3.Ta8-e8+

**Aufgabe 29:**
1.Db2-g7 matt, aber nicht 1.Db2-b8+, denn Schwarz kann mit 1. ... Dc5-f8 decken!

**Aufgabe 30:**
Nach 1.Kh2-g3 gibt es keine Abwehr gegen 2.Dh4-f4 matt.

**Aufgabe 31:**
Nach 1.Dh4-c4+ führt 1. ... Kc8-d8 2.Dc4-g8 sofort zum Matt. Wenn der schwarze König aber nach b8 oder b7 geht, folgt 2.Dc4-c7+ Kb8(b7)-a8 3.Dc7-c8 matt.

**Aufgabe 32:**
1.Db3-b8+ De5:b8 2.h7-h8D matt! (Umgekehrt ginge es nicht, denn nach 1.h7-h8D+ De5:h8 2.Db3-b8+ Kf8-g7 hätte Weiß nichts erreicht.)

**Aufgabe 33:**
1.Ld8-f6 matt

**Aufgabe 34:**
1.De2-a6+ Ka8-b8 2.Da6:b7 matt

**Aufgabe 35:**
1.Df1-f4 und falls 1. ... Le5:b2 2.Df4:c7

**Aufgabe 36:**
1.Td3-d7+ und die gefesselte Dame darf nicht schlagen, der Deckungszug Kh7-g6 geht wegen des Bauern h5 auch nicht. Schwarz verliert also die Dame.

**Aufgabe 37:**
1.Tb3-b8+ Ld6:b8 2.Tf1-f8 matt

**Aufgabe 38:**
1.Df5-c8+ Lb7:c8 2.Tb1-b8 matt

**Aufgabe 39:**
1.Te1-e8+ Td8:e8 (einziger Zug) 2.Dd3:d5

**Aufgabe 40:**
Nach 1.f6-f7! verliert sowohl 1. ... Se5:f7 2.Td2:d7 wie auch 1. ... Td7:f7 2.Td2-d8 matt. Anders kann Schwarz aber den Bauern nicht aufhalten.

**Aufgabe 41:**
1.Dh3-b3+ gewinnt den Läufer b7

**Aufgabe 42:**
Hier ist nach 1.Lg2-e4+ der Turm b1 weg!

**Aufgabe 43:**
1.Sd3-e5 nutzt die Fesselung des Bauern d6 aus: Der Turm d7 ist angegriffen und es droht die Gabel auf f7. Auch nach 1. ... d6:e5 2.Td1:d7 hat Schwarz die Qualität eingebüßt.

**Aufgabe 44:**
1.Dc2-g6+ gewinnt den Springer b6, weil der Bauer f7 gefesselt ist!

**Aufgabe 45:**
1.Sg3-f5+ nebst 2.Dg2-g7 matt, nicht aber 1.Sg3-h5+?, weil Schwarz mit 1. ... Db5-g5 decken kann.

**Aufgabe 46:**
Nach 1.d5-d6 ist die Dame angegriffen und es droht Matt auf h8.

**Aufgabe 47:**
1.Se5:g6 (Doppelschach) Kh8-g8 2.Sg6-e7+

**Aufgabe 48:**
Weiß kann den Angriff auf seine Dame ignorieren: nach 1.Te1:e7 Sd4:b3 2.Te7:h7 setzt er selbst matt!

**Aufgabe 49:**
1.Th1-h8+ Kg8:h8 2.Dd3-h7 matt

**Aufgabe 50:**
1.Lb7:c6+ Kd5:c6 2.Sb3-d4+

**Aufgabe 51:**
1.Tc1:c7+ und nach 1. ... Kd7:c7 2.Tb3:b7 wird Schwarz matt; zieht der König anders, geht der Läufer g7 verloren.

**Aufgabe 52:**
1.Da3-f8+ Kg8:f8 (oder Kg8-h7 2.Df8:g7 matt) 2.Ta1-a8 matt

**Aufgabe 53:**
1.Tc1-c7 greift die Dame an und droht Matt auf a7, was auch nach 1. ... Se6:c7 folgt.

**Aufgabe 54:**
1.Se4-f6+ und was Schwarz auch macht, es folgt 2.Dh4:h7 matt.

**Aufgabe 55:**
1.Tg7:h7+ Kh8:h7 2.Dg1-g7 matt

**Aufgabe 56:**
1.Ta5-g5! und wie Schwarz den Turm auch schlägt, kommt ein weißer Bauer zur Umwandlung.

**Aufgabe 57:**
1.Da1:a7+ Ka8:a7 2.Tf1-a1 matt

**Aufgabe 58:**
1.Lf4:c7+ Kb8:c7 2.Dd2-d6 matt

**Aufgabe 59:**
1.Sh4-g6+ h7:g6 2.h5:g6 matt

**Aufgabe 60:**
1.Dd3:h7+ Sf6:h7 2.Sf4-g6 matt

**Aufgabe 61:**
1.De2-e4 droht Matt auf h7 und greift zugleich den Turm a8 an

**Aufgabe 62:**
1.Se4-f6 matt (Doppelschach; Schwarz kann nicht auf e2 schlagen und auch nicht mit dem König nach d7!)

**Aufgabe 63:**
1.Lc4:f7+ Ke8:f7 2.Dd1:d8

**Aufgabe 64:**
1.Sd4:e6 und ob Schwarz mit der Dame oder mit dem Bauern zurückschlägt, kommt er in eine Fesselung, sodass 2.Te1:e4 eine Figur gewinnt.

**Aufgabe 65:**
1.Dd5-g8+ Tf8:g8 2.Sg5-f7 matt

**Aufgabe 66:**
1.Sd4-e6+ Damengewinn

**Aufgabe 67:**
1.Sg5:e6 und falls 1. ... f7:e6, dann 2.Dd1-h5+ mit Gewinn des Läufers c5

**Aufgabe 68:**
1.Sc4-d6+ und ob Schwarz den Springer schlägt oder nicht, verliert er die Dame! (1. ... Lb4:d6 entfesselt den Springer c3)

**Aufgabe 69:**
1.Dd1-d2 (wieder einmal die berüchtigte Kreuzfesselung!)

**Aufgabe 70:**
1.Dd2-d8+ Le7:d8 2.Te1-e8 matt

**Aufgabe 71:**
1.g6:h7+ Sf6:h5 2.Ld3-g6 matt

**Aufgabe 72:**
1.Df3xd5+ und nun 1...c6xd5 2.Lc4-b5 matt oder 1...Le7-d6 2.Dd5xd6 matt oder 1...Kd7-e8 2.Dd5-f7+ Ke8-d7 3.Lc4-e6 matt

**Aufgabe 73:**
1. ... Sf5-g3+ 2.h2:g3 Dd5-h5 matt

**Aufgabe 74:**
1.Lf4:c7 gewinnt die Dame, denn auf 1. ... Dd8:c7 wird Schwarz durch 2.De2:e7 matt.

**Aufgabe 75:**
1.... Lf5:c2 mit Damengewinn, denn 2.Tc1:c2 hat Sb4-d3 matt zur Folge.

**Aufgabe 76:**
1.Dc3:f6+ g7:f6 2.Lb2:f6 matt

**Aufgabe 77:**
1.De4:e6+ f7:e6 2.Ld3-g6 matt

**Aufgabe 78:**
1.Td1-d8+ Le7:d8 2.Te1-e8 matt

**Aufgabe 79:**
1.Te5-h5 g6:h5 (sonst Matt auf h7) 2.Dh6-f6 matt

**Aufgabe 80:**
1.Se5:d7+ Sd4:e2 (auch Sd4-e6 ändert nichts) 2.Sd7-f6 matt (Doppelschach!)

**Aufgabe 81:**
Nach 1.Th7-g7 ist Schwarz gegen das Matt 2.Th3-f3 machtlos. (Karpov - Mecking, Hastings 1971/72)

**Aufgabe 82:**
1.De6-g4+ Kg3-f2 2.Sc3-d1 matt (Aus einer Variante zur Partie Karpov - Cobo, Skopje 1972)

**Aufgabe 83:**
1... Lf4-c1 droht Matt auf h2 und greift zugleich die Dame an! (Aus einer Variante zur Partie Smejkal - Karpov, Leningrad 1973)

**Aufgabe 84:**
1....f3:g2+ 2.Kh1-h2 Lf8-d6 matt (Aus einer Variante zur Partie Ljubojevic - Karpov, Manila 1976)

**Aufgabe 85:**
1....Te3:g3+ 2.f2:g3 Df4:g3 matt bzw. 2.Kh3-h2 Df4:f2+ 3.Kh2-h1 Tg3-e1 matt (Tarjan - Karpov, Skopje 1976)

**Aufgabe 86:**
1.De8:g8+ Kh8:g8 2.Te1-e8 matt (Aus einer Variante zur Partie Karpov - Dorfman, Moskau 1976)

**Aufgabe 87:**
1.Sf7-d8+ ist das einzig richtige Abzugsschach, damit sich der schwarze König nicht auf g8 verstecken kann. Nun gab Schwarz die Partie auf, denn wenn er den König zieht, folgt immer 2.Df3-f8 matt. Möglich wäre sonst nur noch 1. ... Ld7-f5 2.Df3:f5+ Kf8-e7, da jetzt das Fluchtfeld d7 frei wird, doch Weiß gewinnt auch jetzt auf verschiedene Arten, z.B. 3.Df5-e5+ Ke7:d8 4.Tf1-f8+ Kd8-d7 5.De5:g7+ Kd7-c6 6.Tf8-f6+ mit Damengewinn.
(WM-Partie Karpov - Kortschnoi, Baguio 1978)

**Aufgabe 88:**
Weiß kann mit 1.De5:a1 die Dame schlagen, denn 1. ... Te3-e1 ist kein Matt, weil Weiß mit 2.Tf6-f1 das Schach abwehrt und selbst matt setzt!
(Aus einer Variante zur Partie Karpov - Hübner, Bad Kissingen 1980)

**Aufgabe 89:**
1.Tc1-h1+ Td4-h4 2.g2-g4 matt
(Karpov - Larsen, Linares 1983)

**Aufgabe 90:**
Nach 1.Dd3:c4 gab Schwarz auf, denn er kann nicht zurückschlagen wegen 2.Ta7:f7 matt (Karpov - Geller, Moskau 1983)

**Aufgabe 91:**
Kurioserweise ist ein Damenopfer auf c4 gleich noch einmal die Lösung: 1.Dd3:c4 und falls 1. ... Tc8:c4 2.Tf1-f8 matt (Aus einer Variante zu einer WM-Partie Karpov - Kasparow, Sevilla 1987)

**Aufgabe 92:**
1....Ld6-h2+ 2.Kg1:h2 Da1:f1 (Aus einer Variante zur Partie Timman - Karpov, WM-Kandidatenfinale 1990)

**Aufgabe 93:**
1.Dd3-d8+ Lg7-f8 2.Ld2-h6 und Schwarz kann das Matt nur durch das sinnlose Damenopfer Dc6-c1+ verhindern (Aus einer Variante zu einer WM-Partie Karpov - Kasparow, Lyon 1990)

**Aufgabe 94:**
Nach 1.g2-g3 kann Schwarz das Matt mit Dh8-h4 bzw. f3-f4 nur noch durch Verzweiflungsopfer wie De6xe4 um einen Zug hinauszögern. (Aus einer Variante zur Partie Karpov - Van der Wiel, Haninge 1990)

**Aufgabe 95:**
1.De6-g8+ Ta8:g8 2.Sh6-f7 matt (Aus einer Variante zur Partie Karpov - Schirow, Biel 1992)

**Aufgabe 96:**
1.Td8:f8+ Kg8:f8 2.Td1-d8 matt (Aus einer Variante zu einer WM-Partie Karpov - Timman, Djakarta 1993)

**Aufgabe 97:**
1.Dh3:h7+ Kh8:h7 2.Tg5-h5 matt (Aus einer Variante zur Partie Karpov - Ljubojevic, Buenos Aires 1994)

**Aufgabe 98:**
1....De5-e7 gewinnt den Läufer a7, da Weiß zuerst die Fesselung der Dame abwehren muss. Weiß gab daher auf.
(WM-Partie Kamsky - Karpov, Elista 1996)

**Aufgabe 99:**
1.Sf4-e6+ Kc5-c4 2.Tb6-b4 matt (Aus einer Variante zur Partie Karpov - J.Polgar, Linares 2001)

**Aufgabe 100:**
1...Da4-a3 greift den Turm b2 und den Läufer an, was Weiß nicht beides parieren kann und daher aufgab, weil sein Materialrückstand zu groß wird
(Kasparow - Karpov, New York 2002)

**EG KONFORMITÄTS-BESCHEINIGUNG**

Hiermit wird seitens des Herstellers bescheinigt, dass der

***MILLENNIUM ORION INTELLIGENT CHESS***

Folgenden EG-Bestimmungen entspricht:

Elektromagnetische Kompatibilität (EMC) Standards

EN 50081-1: 1992 EN55022B

Änderungen der Spezifikationen – insbesondere im Zusammenhang mit technischen Weiterentwicklungen – und Irrtum vorbehalten.

Diese Bedienungsanleitung wurde sorgfältig erstellt und auf Richtigkeit der Inhalte geprüft. Sollten wider Erwarten dennoch Fehler enthalten sein, lässt sich daraus kein Reklamationsgrund für das Gerät ableiten.

Die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung, auch in Auszügen, ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt.

**Copyright © 2007, MILLENNIUM 2000 GmbH, München.**

Besuchen Sie uns im Internet:

# www.millennium2000.de